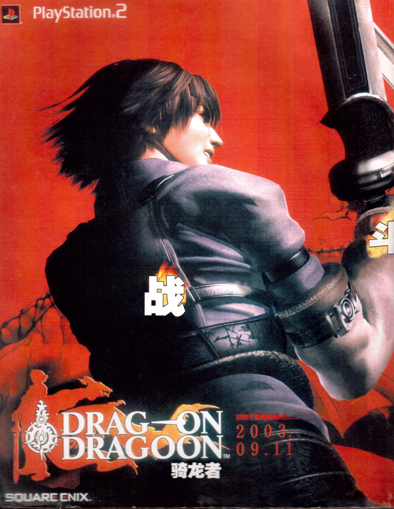

Vol.134 纵横四海:CAPCOM的浪漫、漫长的法术
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2003.10
电电最速王道
攻略9连发!
我们的太阳
鬼武者战略版
高达SEED
恶代官2
光明之魂2、蚊2攻略补遗
忍Shinobi攻略研究、超级机器人大战D
Z.O.E.阿努比斯大攻略
特稿
从游戏销量榜看大作之起跌
秋初怒涛特别企划
龙的足迹:Bruce lee游戏模仿秀
新作直击14弹强势推介!
勇者斗恶龙8/零:红之蝶/BUSIN 0/异度传说2:善恶的彼岸
梦幻骑士4/式神之城2/BATEN KAITOS/KILLER7
超时空要塞/妖怪猎人/鬼太郎兵团大作战/超兄贵/斩魔大圣/幻影城堡:深渊
一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
仅售10元
统一战线
奇幻风景/胜利足球
游人故事/电影专场
王者之书
救静岭开发小组专访
真·三国无双3访谈
ISSN 1005-250X
10>
9 771005 250004


PlayStation.2
战
斗
DRAG-ON DRAGOON
骑龙者
拼搏于黑暗的年代……
2003.09.11
SQUARE ENIX.


战斗。

新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

NEW SOFT SCHEDULE

PlayStation

9月25日			
网球王子—美好＆泪痕（KONAMI THE BEST）	KONAMI	SPT	2800 日元
我们是最好的 TAKARA	TAKARA	ETC	2800 日元
10月预定发售			
日本航空收集品	PCCW	ETC	4800 日元
2003 年夏			
妹妹公主 2	MEDIAWORK	育成	价格未定
12月发售预定			
鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	KONAMI	ACT	价格未定

PlayStation2

9月25日			
真三国无双 3 猛将传	KOEI	ACT	4280 日元
真三国无双 3 大礼包	KOEI	ACT	9800 日元
远方的记忆	KID	AVG	6800 日元
实战老虎机必胜法	SAMMY	ETC	6800 日元
9月发售预定			
学院—攀登爱之天堂的男孩们	NECINT	AVG	6800 日元
时髦男人汽车赛	CAPCOM	RAC	4800 日元
魔界英雄记 MAXIMO—机械怪兽的野望	CAPCOM	ACT	6800 日元
机动战士高达宇宙重逢篇	BANDAI	STG	6800 日元
机动战士高达宇宙重逢篇限定版	BANDAI	STG	12800 日元
少女义经传	SUCCESS	AVG	4800 日元
少女义经传特别版	SUCCESS	AVG	6800 日元
尊贵男孩们篮球快攻	KONAMI	SPT	价格未定
天空下活力的篇章	TAITO	STG	6800 日元
天才比特—唱片战争	TAITO	ACT	5800 日元
天真 2000 系列 Vol.35 那直升机	D3 PUBLISHER	SLG	2000 日元
10月2日			
天外魔境 II	HUDSON	RPG	4980 日元
10月9日			
日本最高大门之黄昏联盟	PCCWJ	RPG	2800 日元
舞蹈舞蹈极度的旋转	KONAMI	ETC	6800 日元
10月11日			
列车假装者—御堂筋线	北大阪急行电机	SLG	价格未定
10月16日			
一同经营	KONAMI	SLG	6800 日元
剑形滑翔机 4	SEGA	STG	2800 日元
粉碎力量 2	SEGA	ETC	2800 日元
10月23日			
新世纪 EVO—绫波育成计划与明日香补完计划	BROCCOLI	AVG	6800 日元
炽热职业棒球 2003	NAMCO	SPT	5800 日元
10月30日			
太鼓之达人 3 代目	NAMCO	ETC	4500 日元
太鼓之达人 3 代目（与太鼓捆绑发售）	NAMCO	ETC	6890 日元
发售日未定			
狐忍 NARUTO	BANDAI	STG	6800 日元
超时空要塞 MACROSS	BANDAI	STG	6800 日元
侍道 2	SPIKE	ACT	6800 日元
男巫帝国 3—霸王系谱	STARFISH	RPG	价格未定
淘气草莓咖啡馆	D3PUBLISHER	AVG	4800 日元
超兄贵—神圣蛋白质传说	Global A Entertainment	STG	价格未定
小田地袭击者拉脂	EIDOS	ACT	价格未定
新纪幻想—鬼怪的灵魂	IDEAFACTORY	RPG	价格未定

游戏种类 AVG \ 冒险 RPG\ 角色扮演 ACT\ 动作 SLG\ 模拟 ARPG \ 动作角色扮演 FTG \ 格斗 SPT \ 运动 RAC\ 赛车 SRG \ 射击 SRPG\ 模拟角色扮演

DC

9月25日			
宝石力量 2	CAPCOM	ACT	2800 日元
远方的记忆 2	KIDS	FIG	2800 日元
漫章鱼	MICRCABIN	PUZ	2800 日元
在吉亚之丘上安睡	naxat	ETC	2800 日元
向下接近	GREF	STG	6800 日元
向下接近（初回限定版）	GREF	STG	8800 日元
风之呗	KYARARA	AVG	2800 日元
10月30日			
恋爱 CHU！快乐的长官	GNSOFTWARE	AVG	价格未定
恋爱 CHU！快乐的长官（初回限定版）	GNSOFTWARE	AVG	价格未定
Lign—停不了你的歌声	VIEWS	AVG	价格未定
糖果季节	TAKURO	AVG	6800 日元
2003 年秋			
雪	NEC	AVG	价格未定

NGC

9月25日			
天外魔境 II MANJIMARU	HUDSON	RPG	4980 日元
9月预定发售			
ZOIDS VS II	TOMY	ACT	6800 日元
10月3日			
式神之城 2	KIDSTATION	STG	价格未定

GBA

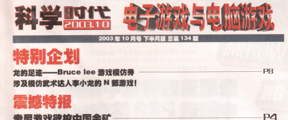
9月发售预定			
NARUTO 木之叶战记	TOMY	SLG·AVG	4800 日元
探侦学院 Q—你就是名侦探	KONAMI	AVG	价格未定
难题战士 IIX	CAPCOM	PUZ	价格未定
可爱宠物！游戏画廊	CULTURE BRAN	ETC	3300 日元
12月发售预定			
劈石板工人 EXE4	CAPCOM	SLG	价格未定
鬼太郎危机一发！妖怪列岛	KONAMI	ACT	价格未定
铁拳浪子—燃烧吧红色斗志	KONAMI	ACT	价格未定

WSC

10月发售预定			
来自电视 aniation 一篇的索博大冒险	BANSAI	RPG	4500 日元
11月8日			
凶暴人舞会中的孙悟空	BANDAI	ACT	价格未定
发售日未定			
最终幻想 II	SQUARE·ENIX	RPG	价格未定

XBOX

9月25日			
幽灵侦察	MICROSOFT	STG	6800 日元
10月30日			
世嘉 GT2002	SEGA	ACT	价格未定
10月发售预定			
残忍的力量	MICROSFTWARE	SLG	价格未定
2003 年预定			
忍者外传	TECMO	ACT	价格未定
加奈~妹~	PANZER SOFTWARE	AVG	6800 日元



2003 年 10 月号 下半月版 总第 134 期

CONTENTS

特别企划

震撼特报

特稿

超攻略道场

新作直击

纵横四海

名作大家谈

游人故事

其他栏目



COVER:SONIC

翻译:高姗

游戏索引·GAME INDEX

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社址 海南省海口市公园路 3 号明星大厦 403 室
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 高墨林
编辑部主任 任良
艺术总监 高墨林
美术编辑 关云峰
专栏编辑 袁亮 潘秉正 刘晓亮 李晓波 高鹏 蔡晨东 宋妙妙 王华崇
印刷 山东新华印刷厂临沂厂
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局
邮发代号 24-165
广告许可证 琼工商广字 04 号
邮政编码 100085
通信地址 北京市清河邮局 062 信箱
电子信箱 tvandpcgame@yahoo.com.cn
广告发行部 010-84853492 转 26
邮购咨询 010-84853492 转 11
读者热线 010-84853492 转 31
出版日期 2003 年 10 月 1 日
定价 人民币 8.60 元

NEWS TIME

短消息：ENTERBRAIN 会社决定推出 3D 格斗游戏代名词《VF 战士》系列的全资料集《VR 战士 10 年之轨迹～Memory of Decade》（暂定名），该书籍的详细内容目前不明，预定于 10 月发表，价格 3300 日元。

SCOOP 特报 索尼游戏欲挖中国金矿 中国造 PS2 抗击水货



索尼准备用中国制造的 PS2 游戏机抗击泛滥的水货，8 月 27 日，索尼(中国)有限公司向记者表示，这一尚在准备阶段的产品可能将在今年年底面世。但索尼要想靠这款风靡全球的机器赚钱，还需要面对疯狂盗版的威胁。索尼的 PS2(Play Station 2)，和微软的 X BOX、任天堂游戏机一样，都是全球最受欢迎的电子游戏产品，但是这一产品从未给索尼(中国)的营收作出任何贡献，因为 PS2 在中国的拥趸购买的几乎全是水货，使用的游戏软件也基本上是盗版。

从全球范围来看，占索尼总销售额 13%的游戏部分，贡献了高达 61%的运营收入。由于电视机和其他电子消费品的销售下跌，使得索尼最近一个财季的净利下降了 98%，挽救索尼的希望，寄托在了 PS2 身上。因此，将这块最赚钱的业务引入中国，对利润滑坡的索尼来说有着战略意义。

去年 10 月，索尼董事长出井伸之在上海召开董事会时曾表示，PS2 将在 2003 年年底推向中国市场。记者从索尼(中国)有限公司得到的反馈表明，这一时间表没有太大的改动，"我们希望年底能够推出。"索尼公关部的郭煜说。

据记者了解，索尼在上海、广州、北京、成都和武汉等城市已经物色了几家代理商。可能成为其代理商的一家上海公司负责人向记者透露，索尼原来希望 PS2 的正版机能在 9 月份就在中国上市，但这会造成时间紧迫，索尼就必须将马来西亚生产的机器拿到中国市场来卖。

不过，在水货较多的中国市场，被加了关税的进口机器很难获得市场的青睐，因此索尼决定等 PS2 在中国投产出货后，再在本地市场销售。

一台普通意义上的 PS2 需要由硬件和软件两部分组成，据记者了解，硬件可能由索尼位于深圳的一家工厂生产。至于游戏软件，索尼已经委托国内企业进行汉化。但郭煜表示索尼尚未公布相关信息。

索尼(中国)上海分公司的有关人士表示，索尼已将在中国产销 PS2 游戏机及配套软件列入了 2003 年财政年度计划中。而即使"中国制造"的 PS2 机器能如愿在年底面世，也不意味着索尼能够轻松地获得丰厚回报。

索尼并非没有解决盗版的方法，发展基于 PS2 的在线游戏就是最好的方法。因为玩家必须通过内容提供商(ICP)的认证才能玩游戏，而 ICP 同时提供计费与收费的服务，游戏费用可以合并到用户的电信账单中。

据了解，索尼将在春节前后，与终端几乎同时推出在线游戏，但纯粹做在线游戏还有待时日。索尼在发展代理商时看中其电信背景，也就是着眼于长远的发展。

EVENT 事件 任天堂为新主机积极造势 为对抗 PSP,NGC 暂停生产

8 月 7 日任天堂举行了最新的经营方针说明会，重点之一便是任天堂正式宣布在明年推出新主机，详细内容则在春季公布。据社长岩田聪表示，这款主机现正赶工开发中，暂定明年春季公布产品详情，并会对游戏业界造成新冲击。据了解，它的特点是"可以多人同时游玩，也容易了解掌握游戏玩法"，不过一切内容都没有公布。岩田聪还表示："开发新主机的重点并不在于加强图像素质和处理速度，虽然主机性能也会改善，重点却是"简单"。"由此可见，任天堂明年推出的新主机，极有可能是手提机，也许是对抗 PSP 的 GBA SP 强化版，也有可能是玩法偏向简单，类似 80 年代 CAME&WATCH 的新一代手提机，相信 GC 后继机的机会较小。



另一方面据报道，任天堂有意在秋季前暂时停产 GC 主机，原因是消化目前存货量。岩田聪在说明会承认在过去半年内，GC 大作的数目太少而无法匹敌。若计算全球总销售量，XBOX 约 940 万部，GC 约 920 万部，PS2 则高达 5100 万部。虽说暂停生产 GC，却并不表示任天堂放弃 GC 市场，GC 玩家毋须过分担心。

SOFT 软件 手塚治虫游戏版权化 7 年之后 首作《铁臂阿童木》GBA 登场



SEGA 取得了已故名漫画家手冢治虫所有作品的游戏化版权 7 年后，时至今日终于公布了其首个作品，就是脍炙人口的《铁臂阿童木》，此作题材以同名漫画为蓝本，讲述未来世界的机械人威胁人类安全，而阿童木在拯救人类与机械人周旋之于，也希望带出机械人类共存的道理。此作是 2D 动作游戏，阿童木以拳、脚及"MACHINE GUN"攻击为主，储满能源便可使用必杀技 ATOM CANNON 击毁画面上的敌人。今次 GBA 版由 HITMAKER 负责开发，名为《ASTRO BOY 铁腕 ATOM》，是款横向动作游戏，已有画面公开。游戏预定今年冬季发售，定价 4980 元。

SOFT软件 亲身体验 NGC 极速快感 热力追缉 2 画面一睹为快

EA 开发中的跨平台赛车游戏「极速快感：热力追缉 2」(Need For Speed：Hot Pursuit 2)，在推出 PS2 版本之后，追加移植 XBOX 和 NGC 版，现在追加 NGC 版最新画面，而游戏内容如下介绍：超过 20 台真实跑车，包括千万级跑车法拉利 360；收录 20 条以上跑道，每一条跑道长度都超过 15 英里，各具特色；超顺畅的流畅度，达到 60fps；多种游戏模式，包含 Championship、Top Cop…等模式；华丽的视觉特效，包含即时光影、环境贴图等；真实的物理运算，汽车被撞还会有损伤凹陷；气候与昼夜变化；对应多人对战，包含网路对战与区域网路 LAN 对战；新增 PS2 版所有的 60 多种突发事件；除了飞车狂奔让警察追，也能扮演警察追击疯狂飙车的飙车族。

EVENT事件 德国"GC 2003"展精彩纷呈 GC、NAMCO、任天堂新作亮相

据报道，于德国召开的"Games Convention 2003"展会中，欧洲任天堂宣布 GC 在德国的销售台数达 28 万台；确认原先传闻的 GC 版《PAPER MARIO（日版名：MARIO STORY）》证实在开发中，并预定于 2004 年上半年在欧洲发卖；由 NAMCO 会社开发的 GC 用系列最新作《星际火狐 2》将对应画面 4 分割作战及 LAN 连线 4 人对战；任天堂会社开发的 GC 用赛车游戏大作《马里奥赛车》增强了赛车速度感，对应画面 4 分割作战及 LAN 连线 8 人对战，最终可能支持最大 16 人 LAN 连线对战。

EVENT事件 欧洲最大游戏展"ECTS 2003"召开 任天堂与众不同场外"练摊"

欧洲以游戏业界关系者为参加对象的最大电子游戏展示会"ECTS 2003"于 8 月 27 日在英国伦敦开幕。KONAMI、诺基亚、EA、ATARI、UBISOFT 等著名游戏会社参展，但 MICROSOFT、SEGS、CAPCOM 等会社未参展，任天堂会社以单独形式的会场外巨大展位出展，欧洲 SCE 会社同时于 8 月 28 日并列召开玩家参加型 PS 系列游戏展"PlayStation Experience"，游戏开发者会议"Game Developers Conference Europe"同时举行。

任天堂会社在会场外露天以 2 辆 40 吨集装箱卡车形式出展，1 台卡车满载着试玩机器，另一台安装了大型屏幕，展出利用 LAN 连线采用 4 台卡丁车型筐体进行的 GC 用《马里奥赛车》试玩台，另外展出了 GC 用任天堂本社的《F-ZERO GX》《PIKMIN 2》《马里奥聚会 5》、SEGA 开发的《巨蛋：比利大冒险》、EA 开发的《星球大战 III》、KONAMI 合作开发的《合金装备：双蛇》，GBA《口袋妖怪弹珠台 红宝石／蓝宝石》《海底总动员》《斯派罗大冒险》等大量最新游戏。



EVENT事件 使用 PS 为网站域名竟被告 SCE 诉讼案判香港商人胜诉

据 YAHOO JAPAN NEWS 报道，SCE 较早前向香港人 DAVID WU 提出上诉，指被告使用"PS.COM.HK"为网页域名，容易令人联想起 PLAYSTATION 游戏机，要求对方更改域名。然而，香港国际调停中心 [HKIAC] 却宣布 SCE 败诉，SCE 对判决表示遗憾，声言会再考虑上诉。

香港商人 DAVID WU 经营三家公司，分别名为 Fortune Success Trading、Innovative Polymer Solutions 及 Rainbow International Industrial，其网页采用 ps.com.hk，并于 2000 年 3 月登记。最初网页域名为 IPS 字头，后来则删除 I 字头变成 ps，SCE 认为这域名有侵犯专利权的可能性而提出今次诉讼。

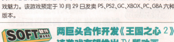
EVENT事件 著名厂商 3DO"惨遭分尸" NAMCO、微软众大打出手


▲当年 3DO 著名软件 SSF II X

美国游戏厂商 3DO，自从同名主机失败后，便成为一间专为其他主机开发游戏的厂商，其最有名的作品要数绿色兵仔游戏《ARMY MAN》，3DO 因财政问题而在今年 5 月向美国联邦政府申请破产，旗下游戏的版权在近日正式公开招标，想不到却引发一场游戏版权争夺战。现在有七间游戏厂商决定竞投 3DO 公司名下的多款游戏，参与的厂商包括 CRAVE、EIDOS INTERACTIVE、JOWOOD、Microsoft、NAMCO、TURBINE ENTERTAINMENT 和 UBI SOFT，他们各有所好。结果如何有待美国方面稍候公布。

SOFT软件 《FIFA Soccer 2004》号召力大 三大超级球星携手集体出演排场

美 EA 会社 8 月 22 日宣布，世界三位超级球星将成为该社下部足球游戏新作《FIFA Soccer 2004》的联合代言人，集体出现在游戏包装封面上，三人分别为来自阿森纳的 Thierry Henry，来自意大利的 Alessandro Del Piero 与来自巴西的 Ronaldhino，游戏中不但收录最新的人气足球明星选手的资料，还加入了一个新的 Career 模式。同时玩家在游戏中还可以参加联盟等各种比赛，或是培育签下新选手等等，让玩家彻底体验这款人气足球系列的游戏魅力。该游戏预定于 10 月 29 日发卖 PS、PS2、GC、XBOX、PC、GBA 六种版本。



SOFT软件 两巨头合作开发《王国之心 2》 该游戏有望推出 TV 版动画



据 JEUX-FRANCE 于 8 月 23 日报道，于德国召开的"Games Convention 2003"展会中，迪斯尼会社家用事业部门部长 Andy Mooney 于记者招待会中正式宣布，仍在继续与 SQUARE ENIX 会社合作开发 PS2 用 RPG 大作最新作《王国之心 2（KINGDOM HEART 2）》，该游戏预定于 9 月 26 日开幕的日本最大游戏展"东京游戏展 2003（TGS 2003）"中正式发表，同时表示将计划推出该游戏改编的 TV 版动画。



三大公司相继推出街机游戏发售日期——敲定







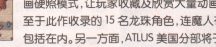


SEGA 会社开发的街机用赛车游戏巨作新版本《头文字 D~Arcade Stage~Ver.2 新版》决定于 9 月 2 日推出，TOYOTA、MAZDA、NISSAN、SUZUKI 大牌的各种新款车型任你选择，街机版《文字头 D》更富驰骋感；SNK PLAYMORE 会社代理悠纪 ENTERPRISE 会社开发的街机用 2D 武器格斗游戏名作系列最新作《侍魂 零》决定于 9 月 25 日推出，新作仍采用 NEOGEO 互换机板 MVS；SAMMY 会社开发的对应网络的 2D 格斗游戏名作系列最新作《GUILTY GEAR DX》决定于 11 月推出，游戏中收录组队制 4 人同时对战模式，相当有趣。

GBA 未来新作风格过于怀旧 老醋装新瓶，老美最爱喝



由美国 ATARI 开发，暂定 11 月推出的 GBA《龙珠 Z:对决》又有新图片公开，此作是两人对战的格斗游戏，从图片中可见游戏收录一个动画硬照模式，让玩家收藏及欣赏大量动画图片，至于此作收录的 15 名龙珠角色，连魔人布欧也包括在内。另一方面，ATLUS 美国分部将于 11 月 18 日推出 GBA《双截龙 REVERGE》，此作移植自 80 年代的同名街机名作，不过画面重新制作，以及加入双打、过场画面等元素，不过首脑造型及版图设计与原著差不多，未知"批封"是否依然能无敌招式呢！顺便一提，该厂另一款 GBA 游戏作品《DOWN DOWN 热血进行曲》（早前写为《热血物语》已确定在今年春季推出）。

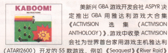


SCE 诉讼大获全胜 香港力生插翅难飞

SCE 会社近日对香港著名游戏盗版商力生非法销售 PS、PS2 盗版芯片的诉讼获得胜诉，力生被叛向 SCE 支付赔偿金，具体金额目前不明，并禁止继续销售类似的盗版 PS 商品。香港力生公司(http://www.lik-sang.com/downtime.phtml)是游戏零售业和游戏机改装市场的带头羊，这个公司和世界各地的游戏市场联系紧密，力生为这些市场提供包括世嘉土星、索尼 PS2、XBOX 等游戏机的附属产品。力生最为主要的业务之一就是芯片改装。香港力生公司曾先后被任天堂、微软等公司起诉。虽有"前车之鉴"，但在巨大的经济效益的诱惑下，力生公司一如既往的昏了头。SCE 的胜诉再次给非法盗版业一次严厉打击。



雅达利经典游戏作品大回顾 GBA《ACTIVISION 选集》发表



美新兴 GBA 游戏开发会社 ASPYR 决定推出 GBA 用雅达利游戏大合集《ACTIVISION 选集（ACTIVISION ANTHOLOGY）》，游戏中收录 ACTIVISION 会社为世界首台家用游戏主机雅达利（ATARI2600）开发的 55 款游戏，例如《Seaquest》《River Raid》《Pitfall》等大量早期名作，游戏预定于 10 月在北美发卖。

XBOX 喜获 BOSE 支援 超强音响组合诞生



世界知名音响制造商 BOSE，日前宣布将针对 XBOX 设计一套能彻底发挥 XBOX 力声音表现的音响组合，发挥 XBOX 超强的杜比 5.1 声道表现。

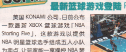
XBOX 的声音表现一直是所有游戏器之冠，不但具备 256 声道 ADPCM 音源处理、64 声道 3D 音源处理的能力，也能即时处理杜比 5.1 声道音效，所以日本知名影音家电制造商 Pionner 也针对 XBOX 设计不少对应高级音响器材。这次 BOSE 支援 XBOX，不但是对 XBOX 声音表现能力的肯定之外，也是给 XBOX 玩家的好消息。这套音响组预定今年九月登场，售价为 499 美金。



NAMCO 神秘大作登陆魔盒、PS2 射击游戏 "KS" 再现真实战争

由美国 NAMCO 负责发行、预计 10 月 14 日推出的 XBOX 与 PS2 美版射击动作游戏《KILL SWITCH》，终于有最新图片曝光。在游戏中，扮演士兵的玩家可利用各种武器杀敌，玩法与一般主观视点射击游戏无异，只不过此作改为第三身视点为主。《KILL SWITCH》中将包含十五个任务，敌人的 AI 设计先进，会使用和主角相同的策略。此外，游戏加设 OFFENSIVE COVER（攻击掩护）系统，玩家可利用四周物件作为掩护，避开对手攻击，颇有战争游戏作战的真实感。



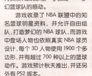


打造最强梦幻 NBA 篮球队 最新篮球游戏登陆 PS2、XBOX



美国 KONAMI 公司，日前公布一款最新 XBOX 篮球游戏「NBA Starting Five」，这款游戏以提供 NBA 明星篮球选手组成五人小队为卖点，让玩家能一享操控 NBA 梦幻篮球队的感动。

游戏收录了 NBA 联盟中的知名篮球明星资料，并允许自由组队，打造梦幻的 NBA 球队，而游戏中登场人物也依照真实 NBA 球员设计，每个 3D 人物使用 1900 个多边形，并有超过 700 种以上的篮球动作。游戏预计秋天推出，并还另外有 PS2 版本。



编：莫妮卡

从游戏销量榜看大作之起跌

“大家有没有买过廉价版游戏软件？需不需要有这一类产品呢？——在日本软件市场上的游戏中，有些并非是新作，而其中也会包括以半价（3000 日元左右）推出的重新包装版本（廉价版）。前几天我在看最新一期《FAMI 通》（第 715 期）的一周软件销量榜（Weekly Famitsu Top30，22/07/02–28/07/02）时偶然发现，有 3 款廉价版软件进入了头 30 名以内（《大众高尔夫 3》25 位、《第一神拳 Victorious Boxers》26 位、《我的暑假》30 位）……”

没想到相隔了近一年，又能够看到有同一款廉价版《大众高尔夫 3》，在近几期《FAMI 通》的销量榜上出现！

——今期大概可算是题外话吧：因为有工作上的需要，我平时会较留意游戏软件硬件的销售数字，这次想从半年来的相关数据里拿出一些引人注意的现象来与各位分享分享。

廉价版可依靠新作的福气？

［图 1］廉价版《最终幻想 X》总销量

［资料来源］《FAMI 通》第 739 期至 765 期。

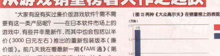
［※注］MEGA HITS！版（廉价版）《最终幻想 X》于 16/01/03（“19/1”的一周）发售；《最终幻想 X–2》的上市日则为 13/03/03（即红字“16/3”的一周）

不知各位是否留意过在发售《最终幻想 X–2》的两个月前有廉价版（MEGA HITS！）《最终幻想 X》上市？厂商要推出廉价版，其理由各种各样，但这次应该是配合《最终幻想 X–2》的上市吧。名作系列最新一集的出现，往往也会带动以往系列作品（廉价版）的销量，过去有《Arc the Lad》、《DX 游戏人生》、《大众高尔夫》、《我的暑假》等例子。这次的《最终幻想 X》也获得了成功，总销量超过 10 万套，出道后三个月内似乎一直都位于“TOP30”里面！其中销量较为突出的，果然是《X–2》上市后的头三个星期（“16/3”、“23/3”、“30/3”）。图 1

电视广告的效果却在“旧作”上出来了？

不知对厂商来说，还算不算成功呢？——SCE 从 5 月起开展大力推广“以 PS2 享受宽频

［图 2］两种《大众高尔夫》在销量榜上的表现



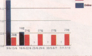
［资料来源］《FAMI 通》第 760 至 765 期。［※注 1］排名中“？”即表示“名落孙山”（没进入 TOP30 以内）。［※注 2］MEGA HITS！版（廉价版）《大众高尔夫 3》于 18/07/02 发售；《大众高尔夫 Online》的上市日则为 12/06/03（即红字“16/3”的一周）

之乐”的宣传活动，到现在天天都可看到有关电视广告，其投入之高就像要推出新主机一般。说到“宽频之乐”当然要首推网络游戏了，厂商所大力推广的此类软件中《大众高尔夫 Online》算是皇牌之一，自然也播出大量广告。可惜销量并不理想，该作品在发售后仅过两周便在“TOP30”上消失了。有点讽刺的是，就在这个时候，早在一年前出道的廉价版（MEGA HITS！）《大众高尔夫 3》突然在销售榜上“复出”，并维持了 5 个星期！大力宣传果然有效……？图 2

《创造职业球会 3》将凌驾于上一代？

曾经令我期待得焦躁不已的《创造职业球会 3》，上市后已过了快两个月了，大家玩得很开心吧？到目前为止《创造职业球会 3》的销售状况算不错，第一周以来总销量一直超过在世界杯热潮（对足球游戏得需求大增）下发售的《创造职业球会 2002》，可见玩过上一集的玩家对该系列给予了肯定（最近实在很少能看到新一集卖的比前作多啊）。至于能不能如上集那般“长寿”（《创造职业球会 2002》连续十多个星期坐上 TOP30 之位），又顺利超过 50 万一关（《创造职业球会 2002》去年卖到 53.2 万套），这要看看《创造职业球会 3》所经过的不少改善

［图 3］PS2 版《创造职业球会》系列总销量（头 7 个星期）



［资料来源］《FAMI 通》第 694 至 705 及第 759 至 765 期。

［※注］《创造职业球会 2002》及《创造职业球会 3》的发售日分别是 07/03/02、05/06/03。

能否讨好更广泛的一般消费者了。图 3

从“第一周”的表现去看系列作品的盛衰

我们从左图便可以知道各作品在所面对的买家族群中的“期待度”如何。可以说，“第一周”销量的比重和该作品的期待度是成比例的，因为期待度越高，玩家越会想争先购买，那买家自然会集中于“第一周”或“第二周”了，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》或 PS2 主机都是如此。与之相反，没有名气（不受期待）的作品，由于无法得到传媒的撑腰，只能等口碑慢慢传播，所以“第一周”销量所占的比率并不很大。再谈《创造职业球会》，可以看出《创造职业球会 3》经过《创造职业球会 2002》的成功而获得了更大的名气，但还未到如《最终幻想》、《生化危机》

［图 4］比较：头 7 个星期的卖相（各一周的销量在头 7 周总销量中的百分比）



［资料来源］《FAMI 通》第 694 期至 705 期、第 731 期至 737 期、第 747 期至第 754 期及 759 期至 765 期。

的境地。图 4

——其实此类图有一个缺点：虽然可看到各作品在所面对的族群中的期待度高不高，但无法得知所针对的该组群是否广泛。以左图（附图 5–1、5–2）为例，尽管《生化危机》所受到的期待度（“第 1–2 周”）比《WE6》高出很多，但因为是 GC 版，《生化危机》所面对的族群并不广泛，所以其总销量也不到《WE6》的三分之一。

98 年的《WE3》和去年的《WE6》都是在世界杯期间上市的。只相隔 4 年，“期待度”竟提高了约 40 百分点，便显示着 KONAMI 好好地把该系列培养，成功使之变身为足球游戏的经典（总销量似乎也成倍）。至于两种《生化危机》，我们不能单纯比较，实际上在其期待度方面是没有很大的变化。《生化危机 0》之所以“第 1–2 周”较低，只不过是因为其“第 5–6 周”及“第 7–8 周”正处于圣诞旺季而需求大增罢了。

［图 5–2］两种 GC 版《生化危机》在头 8 个星期的卖相

［资料来源］《FAMI 通》第 495 期至 507 期及 694 期至 705 期。

［图 5–1］两种《Winning Eleven》在头 8 个星期的卖相

［资料来源］《FAMI 通》第 696 至 703 期至第 731 至 738 期。

编：九十九



龙的足迹——Bruce lee模仿秀

提到国际武打巨星李小龙（Bruce lee），相信可以毫不夸张的说是无人不知、无人不晓。20世纪70年代初，一股中国功夫影片的狂潮席卷着世界，李小龙这个响亮的名字与他精湛的截拳道震撼全球。与此同时，许多外文字典和词典里都出现了一个新名词——功夫。

由于李小龙在影片中塑造过无数一腔热血、渴望中华民族自强崛起的中华男儿，使得他的形象几乎成为了华夏武者的象征，在人们（尤其是外国人）的心中根深蒂固。

鉴于此，很多游戏厂商自然不会忽视，或者推出以李小龙为题材的游戏，抑或者在游戏中加入与其极为相似的角色，活像一场热闹的模仿秀，相信多数玩家都应该接触过。7月20日正值李小龙逝世30周年，有很多的读者来信要求回顾关于他的游戏及其角色等等，但是由于诸多原因，我们只能在这期推出，带领大家重温一下这位一代功夫巨星的风采，请大家多多体谅。但是毕竟瘳胜于无嘛，让我们立刻进入游戏中精彩的Bruce lee模仿秀吧！

一·招式

说起李小龙，大家应该都会在第一时间想到他那真材实料的截拳道功夫吧？那些看起来虽然不讲究华丽，但是几乎招招致命的招式实在令人难以忘怀。正因为如此，所以如果厂商在游戏中加入以李小龙为蓝本的角色，哪怕形象上有些差距，在招式上也不会马虎，充分模仿他的招式动作，若想被广大玩家所接受，这应该是最基本的一点吧。下面我们就挑选一些李小龙功夫中的经典招式作为范例，看看游戏中的角色模仿的程度有多少？

"李三脚"可不是浪得虚名的!

三连踢

在李小龙的功夫中，踢技在当中占了相当大的比重，同时说明了他的腿上功夫十分的了得。电影中向影迷们展示的最多的恐怕就是他的招牌绝技三连踹踢腿，为此影迷们送了李小龙"李三脚"这个响亮的绰号。嗯，照这样看来，游戏中这类角色如果在腿技上对其模仿的不成功，那在整体上就已经失掉了一大半神髓。

罗（Law 父子二人）
来自：《铁拳》系列
模仿指数：★★★★☆

这对来自《铁拳》世界的父子是标准的李小龙克隆体，同样精湛的截拳道，同样火爆的性格，同样拥有一间传授武艺的道场，就连他们在游戏故事背景中的居住地都是在李小龙曾经生活过的三藩市，厂商可谓用心良苦。尤其是《铁拳3》中小罗的表演可以说达到了极至，罗基本招式中的三连踢形神兼备，不但招式上滴水不漏，就连打斗时发出的呼喝之声都与李小龙相差无几。

很正宗的踢法

李占（Jann Lee）
来自：《死或生》系列
模仿指数：★★★

TECMO著名美女格斗游戏中的角色，在形象上与李小龙并无太多相同之处，不过明显可以看出其格斗流派为截拳道。他的招式中也有连踢三脚的招式，并且在踢击对手时伴随着尖锐的叫喊，但是与龙哥的叫喊根本不相似，让人听到之后有种不伦不类的感觉……

杰西（Jacky）
来自：《VF》系列
模仿指数：★★

《VF》系列一代至今的元老角色，亦是其中的硬派人气帅哥。正因为他所使用的格斗术正是龙哥创始的截拳道，所以Jacky也算与李小龙有些渊源，虽然在形象上相去甚远，但招式中也拥有连续三次踢击对手的招式，姑且也算一个"李三脚"的模仿者好了。不过一个金发碧眼的人打出截拳道总让人感到别扭，也许是因为中国功夫在VF中占的比重太大的缘故吧。

"七"字脚

利用惊人的弹跳能力，一跃而起直接踢向对手的头部，其冲击力相当的大，对敌人的伤害简直可以说是致命的。由于攻击时在空中的姿势活像汉字中的"七"字，加之本身这招并没有正式名称，我们权且称之为"七"字脚好咯。这一招杀伤力巨大兼之比较华丽，可谓是实用性与观赏性并重。

华丽的攻击!

龙（K·Dragon　注：此"龙"非彼"隆"）
来自：《世界英雄》系列
模仿指数：★★★☆

踢击时的姿势根本就是依照李小龙的姿势依样画葫芦照搬下来，作为2D游戏中的角色达到这种程度已属不易，不过在攻击时身体周围出现的龙形能量是怎么制造的呢？众所周知，《世界英雄》系列中的角色均取材于世界各地的传说或历史，几乎全部使用了真实的名称，令人不解的是为什么这个明明是模仿李小龙的角色不叫作Bruce Lee，而叫做什么不知所谓的K·Dragon呢？也许其中真的有我们不理解

龙形能量完全是为了视觉效果



的含义吧。

李占(Jann Lee)

模仿指数：★★☆

虽然李占的这招与龙哥的原型有所出入,但是玩家看到这招后一定会联想到“七”字脚，所以说李占这招模仿的还是比较成功的,至少做到了几分神似,也许是厂商不想使这个人物与其他使用截拳道的角色雷同吧。另外,在游戏中李占这招被设定为防御不能,足见其威力一斑。

是不是有些不同之处?

Somersault Kick

利用空翻躲避对手招数的同时踢击对手，动作难度非常之大，没有深厚的功力根本无法达成。这一招式也同样多次出现在李小龙的影片中，但同样没有正式的名称,我们姑且使用游戏中的招式名称“Somersault Kick”来称呼好了,虽然这个名称没什么魄力(直译是“翻跟头踢”,我汗)……

罗(Law 父子二人)

模仿指数：★★★★★

杰西(Jacky)

模仿指数：★★

★★★

真喜志(Maxi)

来自：《灵魂能力》系列

模仿指数：★★★★★

在所有介绍的李小龙的踢技当中,游戏中角色对这招(凡是拥有的)的模仿是最传神的,无论空翻的姿势及其攻击对方方式都与李小龙无二致,当之无愧的满分!!

双节棍

看完了龙哥完美的腿技，再来说说他的另一个招牌节目——双节棍。双节棍本是起源于冲绳的一种武器,李小龙在影片中将它挥舞的虎虎生风，击倒了无数的对手。以至于双节棍在某种程度上成为了李小龙的专用武器,所以,虽然双节棍并非李小龙截拳道中正统的部分,我们还是有必要来关注一下的。

真喜志(Maxi)

来自：《灵魂能力》系列

模仿指数：★★★★

《灵魂能力》系列中的？就是来自双节棍的“原产地”冲绳,虽然装束上、造型上等等与李

好华丽!!

与宣传片相比,《龙之追寻》的游戏素质真是太对不起 fons 了

起李小龙。

这种角色设定估计是为配合游戏的时代背景,否则又有一个与李小龙酷似的角色诞生了。话虽这么说,还是有些设定明显的是模仿,难不成李小龙舞双节棍时的叫声是跟冲绳人学来的?

主要是展示健美的肌肉

二·造型

虽然说李小龙是武打巨星,主要靠的是一身好功夫为万人所景仰,但是我们也不能忽视他在影片中的造型。不能不承认,他在影片中塑造的人物在造型上多有雷同,不过却因此给人们留下了一个定式一般的印象,人们会在看到某个装束或造型时有“嗯～这就是李小龙”这样的想法。下面我们就来选几个李小龙在影片中最常见的造型展示一下,看看游戏中的角色是否模仿的有声有色。

赤膊

李小龙那钢铁一般的肌肉仿佛就是他功夫中力量部分的象征,且显得又不失灵活、敏捷。当然影迷们也很乐意在影片当中欣赏到他的赤膊造型——蓝布扎腿长裤,一双“功夫鞋”,再配合上半身美观的肌肉。

飞龙的身份也是功夫巨星

飞龙(Fei Long)

来自：《超级街霸》系列

模仿指数：★★★★☆

在《超级街霸2》中首次出现的角色,造型上毋需多说,大家只要一看就会明白他是在模仿谁了。更值得称道的是,飞龙出拳的神态(其实看不太清,只是大约)更是与李小龙十分的近似,实属难能可贵。

罗(Law 父)

模仿指数：★★★

这里说的罗是《铁拳1》、《铁拳2》及《铁拳4》中登场的那位,也就是罗家两父子当中的父亲。在他登场的这几作,他的造型各个方面都与李小龙的赤膊造型很接近,但只是接近,不是有穿白色背心便是腰上系着红色的腰带，总有那么点出入。4代的造型更是把功夫鞋换成了运动鞋，纵然是这样，他在造型方面应该还是比较成功的。

李占(Jann Lee)

模仿指数：★★

李占虽然在每代出场时都会拥有一个赤膊的造型，但还是那句话,不知怎么,给人的感觉就是不像是李小龙。不过既然是依照龙哥应运而生的角色,多少也应该给点面子咯。

超经典的造型!

唐装

典型的中国风味造型，深色系的对襟唐装,雪白的袖口,扣的一丝不苟的布扣,配合李小龙不苟言笑的表情,给人一种不怒自威的震慑,经典!

Bruce Lee

来自：《Bruce Lee 龙之追寻》

模仿指数：★★★☆

大家不要误会,这不是在跟大家开逗。这里的

背后有龙的图案

"Bruce Lee" 只不过是以李小龙为题材的游戏《Bruce Lee 龙之追寻》中的主角而已，而不是真正的 Bruce Lee。其在游戏中的唐装造型与原型相较可谓酷似，遗憾的是神态方面塑造的却极为失败，始终没有把李小龙的神髓表现出来，只不过像是一个会活动的模型罢了。

虽然不太靠谱但龙哥穿什么都那么帅

罗（Law 父子）

模仿指数：★★☆

《铁拳 3》及《铁拳 4》中这两父子每人都拥有一个唐装造型，与刚才介绍的前者相反，在神态上模仿的惟妙惟肖，但造型上面就输给前者一筹，所以说单论这个造型谁比较像的问题，罗父子稍稍处于下风。

能看的出这是 CG 来的吗?

罗（Law 父）

模仿指数：★★★★☆

哇，真的是一模一样，连眼神都如真人般犀利，《铁拳 4》竟然连李小龙的这种稀有造型都考虑到了，真是佩服佩服！看来《铁拳 4》的制作班底中真的有专业的李小龙 Fan 存在呢。记得《铁拳 4》刚刚面市的时候，还有玩家对罗的这个造型颇有微词，认为改换这个造型之后罗不那么帅了，现在应该知道原因了吧。

黄色紧身衣

这套紧身衣是在李小龙的遗作《死亡塔》中出现的，整体为黄色，衣服的两侧镶有黑边。虽然九十九感觉这套服装是在有些不靠谱，但由于各个厂商的作品中都会留意到它，那就给它一席之地好了。

罗（Law 父）

模仿指数：★★★★

罗在《铁拳 1、2》中的 2P 造型就是这套黄色紧身衣，不知道各位玩家还有没有印象。罗在游戏中的装束几乎完全忠实于李小龙的电影，若果不是当时技术条件所限，人物的多边形运用较少，恐怕他的这个造型模仿要给满分了。不过由于比较仓促，图片欠奉，请各位原谅。

一点也不像原作中的衣服，真的很失败啊

Bruce Lee

模仿指数：★☆

游戏中黄色紧身衣的造型明显就是抄袭了电影中，不知道为什么抄不抄像一点，把衣服设计的不伦不类、似是而非，加上前面我们提过的那个缺点——表情不生动（应该说是几乎没有），几乎要成为这次模仿秀的反面教材了。

厉害，连这个造型也顾及到！而且不是普通的相似

胡须

这虽然是一个比较少见的造型，但他的确存在过，不过是较少曝光而已。

三·其他……

被人遗忘的"Bruce"们

说了很多，都是些在游戏中因为参照李小龙而使人印象深刻的绝色，反之就会有一些就会被人忽视，甚至遗忘。估计大家如果不看到下面的文字与图片，估计是不会主动将他们回忆起来的。

XBOX 的格斗游戏《格斗超人》之中便有一位造型功夫都极为相似的角色 Reiji，但是因为《格斗超人》因为涉及宗教问题被全面回收，也使的他很快的被人们淡忘了。

觉得怎么样?

超任游戏《Dragon The Bruce Lee Story》是以电影《李小龙传》为故事蓝本制作的，但是反响并不强烈，可能主要因为战斗方式过于千篇一律。

战斗方式真的很无聊

不知大家是否知道，就连我们最熟悉不过的 FC 上都有同类题材的游戏，名叫《The Dragon》，这是画面，有印象吗？

就是它了，画面还算可以

PCE 也曾推出过一款《The Kongfu》，虽然画面在当时来看非常漂亮，但是由于人物神韵表现不尽人意，看起来倒不如 FC 上的《功夫》来的容易让人接受。

造型尚可，神韵欠奉

这造型真的很少见呢

还有……

李小龙的拥趸可以说是不计其数，就连无厘头的高高手星爷都是其中之一。在他的电影中时常可以感受到他对李小龙的景仰之情（犹如滔滔江水，连绵不绝；如黄河泛……），尤其是《少林足球》一片中达到了极至。

看得出他多么崇拜李小龙

从小星爷就爱看李小龙演的电影，当他在银幕上看到李小龙饰演的英雄踢倒骄傲的洋人，打败凶狠奸滑的日本人，便令他兴奋不已，叫好不迭。并下定决心向李小龙学习。他不但收集报纸、杂志上有关李小龙的资料，还曾



星爷的侧踢也是有模有样呢

经拜师学习过咏春拳。当年李小龙逝世令他伤心失望了很长时间。他认为香港没有李小龙纪念馆简直就是香港的损失。

四·揭晓

其实要细细盘点参照李小龙的游戏角色或者游戏，应该是数不胜数，我们上面介绍的只不过是极少的一部分而已。其他有些作品可能因为知名度方面或者一些其他的问题早早的退出了舞台，为大家所以遗忘。最后我们看看哪一个角色真正给大家留下了深刻的印象，以至只要提到他的名字，就会立刻使人联想起李小龙呢？

仔细看飞龙的表情，很象样吧

罗（Law 父子）

最终成绩：★★★★★

特点：形神兼备

没错，就是他了。不论是造型或是神态乃至招式都如同注入了李小龙的灵魂一般神韵十足，就像是李小龙的化身，令人在看到他的第一时间就可以联想到李小龙。不用多说，当之无愧的 No.1!!

就是这两父子，如同再现了李小龙的青年与中年

飞龙（Fei Long）

最终成绩：★★★☆

特点：深入人心

其实论造型来说，飞龙作为一个早期 2D 格斗游戏中的角色并不能算是很出众，但他的神态等等却颇具李小龙的风范。可以说飞龙模仿李小龙，神似比形似更加出色，加之出现时间比较早，兼有先入为主的优势。

在当时，这种相似程度已

李占（Jann Lee）

最终成绩：★★★

特点：别具一格

可以肯定，李占这个角色的确是以李小龙为蓝本设计的，但是为什么给人的感觉就是有些别扭呢？我向主要还是因为李占身上所体现出来的原创要素比较多，才会给人这种感觉，这也可以算作他的一个亮点吧。

勉强……

番外·龙之档案

姓名：李小龙

原名：李振藩

英文名称：Bruce lee

小名：细凤

生日：1940 年 11 月 27 日

卒于：1973 年 7 月 20 日

生肖：龙

星座：射手座

籍贯：广东顺德

身高：173CM

体重：65KG

血型：O

学历：西雅图华盛顿州立大学

讨厌的地方：虚伪的社交场合

常到的地方：健身房、图书馆、公园

喜欢的歌曲：《当我死去时》

喜欢的运动：技击术

喜欢的动物：狗

喜爱的国家：中国

嗜好：练武、冥想、跳舞、阅读

家庭成员

父亲：李海泉（粤剧名丑）

母亲：何金棠（欧亚混血）

李小龙有一兄、一弟、两姐

太太：琳达（美国籍）

儿子：李国豪（拍摄电影中意外丧生）

女儿：李香凝（从影）

他的太太虽然不太漂亮，但据说性格很好

五大名作

《唐山大兄》（1971 年）

《精武门》（1972 年）

《猛龙过江》（1972 年）

《龙争虎斗》（1973 年）

《死亡游戏》（1973 年）

李小龙生于美国三藩市，童年时代在香港度过。他 7 岁便练习太极拳，13 岁时投名师系统的学习咏春拳。他除了研究中国拳术之外，还研究西洋拳。1964 年，李小龙取得了全美空手道冠军头衔。他以中国武术为基础，吸收拳击、泰拳、空手道及跆拳道等多种技击术的优点，并总结多年的经验自创了截拳道。

影片中李小龙极少露出笑脸

李小龙为人们所熟知更大程度上是因为他的电影事业。1971 年下，其拍摄的中国功夫为题材的《唐山大兄》创下了香港开埠以来的最高票房，随后拍摄的《精武门》引起了更大的轰动。正当李小龙准备大展宏图之时，却由于药物过敏，于 1973 年 7 月 20 日在香港逝世，享年 33 岁。现在李小龙安息于美国西雅图湖景墓地，由儿子李国豪陪伴。

李小龙多才多艺，能文亦武。世界各国技击杂志仍然在不断研究他生前的武学笔记与著作，世界各地的功夫爱好者依然崇拜着他。

以无限为有限
以无法为有法

——李小龙

新作直击

跨时代的经典游戏 勇者斗恶龙 VIII



可以称的上是日本“国民 RPG 游戏”的就只有《DRAGON QUEST》(勇者斗恶龙)系列了，虽然在十多年来不短推出新作品，而且剧情和系统同样也有逐步超水平提升的表现，但在画面表现上依然突破不了传统的界限和规矩，这个令本系列较难吸引更多的新玩家，从长远的游戏发展来说必定会对这个系列的游戏地位有所影响，使它被这个高科技时代影象充斥的领域所淘汰。今次ENIX 就与近些年新崛起的游戏厂商 LEVEL-5 合作，创造出一个既华丽又自由的新《DQ》(DRAGON QUEST 的简称)世界，为这个经典的 RPG 游戏历史写下新的灿烂一页。

PS2	发售日：发售日未定	类型：RPG	1人
	厂商：SQUAREENIX	媒体：DVD	售价：未定

系列第八部作品隆重登场!!

使探险充满乐趣!《DQ VIII》的世界完全3D化



在《DQ VIII》的世界中冒险，已经不再像以前的作品那样单调乏味了，这次的世界全部采取 3D 表现方法，而且不论主人公是在原野还是森林或者进入迷宫，都不需要切换画面，周围的景物制作的也非常美丽逼真，各位游戏玩家看到如此美丽的画面就会忘却自己在现实中，而全身投入游戏中的世界了。



▲现在站在大家面前的就是我们的勇者，不要看他现在显得傻傻的，他将是拯救这个世界的超级人物。



▲主人公在这个世界中展开了危险的旅程，虽然现在是阳光明媚景色宜人，但是前面也许就要开始真正的战斗了。

▶主人公正向着一个城门跑去，究竟是后面有强劲的敌人追赶呢？还是城里有恶魔等待勇者去消灭呢？

▶看着主人公如此自信满满的向前狂奔，就知道一定是有什么任务在等他去完成。虽然他拥有坚定的意志和不怕困难的勇气，但是不知道他背着的书包中是否已经装满道具。

充满童话色彩的全新风格

以《DRAK CHRONICAL》系列打响在游戏市场名气的 LEVEL-5，将和《DQ》之父掘井雄二合作创造出一个全新的《DQ》世界。从这次发表的最新游戏画面中可以看出，LEVEL-5 充分活用了 CARTOON RENDERING(漫画描写)这种 3D 技术，令《DQ VIII》充满了独特的童话色彩，这使游戏不但保留了历代《DQ》作品的味道，同时也令各位游戏的忠实 FANS 们和新加入的玩家们带来前所未有的惊喜。

新系统要素大展现!!

这次所开发的《DQ》系列的最新作品中，大家会发现很多新增的要素，其中包括系统方面的改变，在本次的游戏系统中自由度非常高，主人公在故事中可以任意作出各种动作，而接下来我们将对于这些新要素向各位进行介绍。

新战斗画面彻底 3D 化！！！

新作直击

游戏的战斗也进行了重新的制作，完全改变了以往的那种久的战斗系统，新采用的战斗画面采取 3D 化效果，使游戏在战斗画面上迈进了一大步，虽然采取的是全立体效果，但是丝毫不影响游戏的流畅性。





◀神秘的山洞隐藏着未知的秘密。

直到前作《DQ VII》为止，每一部作品的战斗画面都尽量保存传统的味道，作为游戏的忠实 FANS 们当然可以接受，但是对新玩家而言就未免太不吸引人了。而到了这次的《DQ VIII》终于有了一个很大的改善，游戏的战斗画面也采取了全面立体化，这使战斗没有任何资料框的限制，而且行动都如同动画一般流畅。

游戏中的风景会随着时间的流逝而变化！

在这次新游戏《DQ VIII》的世界里，将首次加入时间变化性元素，也就是说游戏景物会随着时间的改变而产生各种变化。这是因为本部作品的开发有 LEVEL-5 的协助，所以很多曾经在《DRAK CHRONICAL》中应用的系统在《DQ VIII》中都继续在采用，而其中一项就是这个“时间经过”系统。在街道上可以按照时间的转变，可以欣赏到早晨、正午和夜晚三种不同的风景，更重要的是对剧情和事件的变化的影响，例如某些事件要在指定的时间才能发生，大大提高了解谜的趣味，这也正是超越历代《DQ》系列的一大新突破。

▶树林中冒险可以让你完全投入其中

▲游戏中表现黄昏的画面细致而且逼真，不论是天空中阳光斜射映照人物倒影的角度感觉，还是天空中逐渐昏暗的颜色和白云的协调搭配，都非常到位。相信在这种天气变化也会有相应的事件发生。

▶夜晚是酒场最为热闹的时刻，主人公可以在这里发生意外情节。

▲主人公将要把木桶运到哪里呢？

▲面前就是更加阴暗的领域了是否会勇敢进入呢？

◀尽情享受清晨的阳光

◀夜晚城镇中的人家们都会亮起灯光，极其贴近生活。

自由的冒险和探索

《DQ》之父掘井雄二早在《DQ VII》开发时就希望创造出一个自由 RPG 的《DQ》世界，各位游戏玩家可以随心所欲的进行探索和冒险。但是非常可惜，由于当年 PS 机能有限，无法完全实现掘井雄二的这个愿望，所以一切美好的构想全部顺理成章的落入《DQ VIII》上。现在 PS2 主机优秀的硬件机能完全可以实现那些看似异想天开的奇妙构想。从现在所公布的游戏画面上来看，游戏的主人公可以在小村落中随意进行调查。

＊「おや あんた 旅の人だね？
この私に なにか用かい？

▲在酒馆内主人公可以得到很多情报

例如像前作中的拿起物件系统，仍然会延续至本次的新作中，在所公布的图片中，主人公双手抱起一个大桶任意的走着，不知道会有什么特殊要求呢？如果是这样可以随意拿取各种物品，来到道具店中随手拿点贵重物品是否也可以呢？但是我相信最后的结果一定是不会太好。而你也可以随意推门进入一个民家，调查里面的柜子和宝箱也许会得到某种道具或宝物，这种进屋后进行调查相信是大部分 RPG 游戏必备的要素，而本作在这方面的系统也已经作了一个大幅度强化改进。简单的调查柜子动作，玩家就可以看到主人公伸出双手拉开柜门的动作，还有柜子中的每样物品也会非常清晰的展现在大家面前。



▼游戏中的主人公可以自由的进行探索活动。

▼在书柜中查阅资料

▲在人家的衣柜中可以发现重要的道具。

文：莫妮卡

不存在的怪异村庄存在着神秘的仪式



PS2	发售：今秋发售预定	类型：AVG	1人
	厂商：TECMO	媒体：DVD	售价：未定

拥有浓厚日本气息的冒险惊吓游戏《零~ZERO》已经推出将近两年时间，而它的续篇也早已经决定进行开发制作。《零~红之蝶~》终于在现在展现出了它真实的样貌。新游戏中的主人公是一对名叫“零”和“兰”的孪生姐妹，她们使用能够封印灵魂的“射影机”来当作他们防卫的武器，将怨灵们击退。本作游戏的舞台是位于森林深处的“皆神村”，这是一处在地图上都找不到的地方，此村桩内举行着称为“赤执祭”的仪式，需要将孪生孩子作为活祭品，误闯入的“零”和“兰”最终是否会安全离开这里呢？本次我们还将继续对于这个游戏的新要素进行介绍，喜欢恐怖AVG的朋友们一定不要错过啊。

登场神秘人物

一位拥有银发的少年，常年被关起来，失去了自由。当“零”在寺庙发现他时，他并没有要求救他，而只是神情迫切的喊到：“若不快点离开这个村庄的话，你会失去最重要的人”。这句话到底是什么意思呢？再加上“零”正在为了寻找孪生妹妹“兰”而来到这里的。至于立花到底为什么被囚禁在这里还是个迷。

立花　樹月

迷失在村庄中的灵魂！！

当零在村庄中四处寻找时，无意中发现了民俗学者使用过的相机，于是便拿起来观察，竟发现了相机中的秘密，但是在皆神村等待零的竟然是数之不尽的幽灵，他们时而单独出现，时而群体攻击，若不用社影机将他们的灵魂封印起来，零早晚会成为他们中的一员。

零是仪式的活祭品！！

当零恢复清醒后，发现自己躺在祭坛上，这究竟是梦境还是现实呢？

登场神秘人物

为了调查“赤执祭”而前往皆神村的民俗学者。当他开始在村子中进行研究活动后，不知从哪里得到了一部神秘的相机，或许他就是这部相机的真正主人。他使用“射影机”将村庄中那些不为人所知的一面拍摄下来，但当他发现相机的能力时，并打算透过这个镜头揭开很多谜题时，恐怖事件发生了……

真壁　清次郎

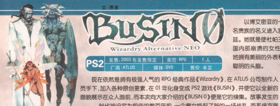
眼中倒影出的神秘少女！！

当你留心观察后，会发现零的眼中浮现出一个带着微笑的少女，这个神秘的少女究竟是谁？那个微笑又代表了什么意思？

穿过森林来到另一个“世界”！

“零”和“兰”凭借儿时的记忆重游故地。在森林前遇上一群散发着妖异光芒的红色蝴蝶“兰”被那光芒所迷惑，无意识的走进了森林中。而“零”为了寻找“兰”也闯进“迷之森林”，在阴森的林中迷了路，向着深处走去便来到了部满异常气氛的皆神村。虽然看不到一个人的身影，但是零确能感觉到有人的存在，一种不祥的预感在她心中浮现……

文：愚者



PS2	发售：2003 年发售预定	类型：RPG	1 人
	厂商：ATLUS	媒体：DVD	售价：未定

魔女 艾伊罗拉

以博艾密亚的一名贵族的名义进入宫廷。她就是使杜帕王国内部崩溃的女性。她拥有美丽的外表和聪明的头脑。

本·比欧雷艾卢克拉欧

国王最信赖的战士，现在是杜帕王国骑士团团长。为人沉着冷静深思熟虑。

现在依然是拥有极强人气的 RPG 经典作品《Wizardry》，在 ATLUS 公司制作人员手下，加入各种原创要素，在 01 年化身变成 PS2 游戏《BUSIN》，并使它以全新的面貌展示在众人面前，而本次向大家介绍的《BUSIN 0》便是它的续集。故事发生的时代被设定为前作的数百年前，一个魔女唤起了新的一场战乱。而系统方面还增加了“连携系统”、“信赖系统”、“死神系统”、“魔发石合成系统”等。玩家可以召集 6 名拥有不同背景的人物成为你的伙伴在这个神秘的时代冒险。

以元祖经典 RPG 系统登场的最新作品是巫术的化身！！

STORY

大约是经过了三十年的漫长流逝，一个名叫“杜帕”的富豁王国，因为国王的私欲，陷入了鲜血和恐怖的战乱中。致使国家的人口迅速骤减到原来的三分之二以下，人民的死亡恰好令喜好几僕的死灵撒哥特王兴起，带领着他的兽人士兵大举进攻，战火更波及到贝诺亚所有土地。

如果现在还没有一个英雄出现的话，这里的人民将永远在这片土地上消失。而传说中的英雄被人称为“圣王”的奥路多鲁德出现，他率领着军队，击退了兽人，为杜帕王国取回了希望与和平。

从那之后的 20 年，本篇故事正式开始…………

死神系统

当你长时间在迷宫中探索，死神就会出现。它能穿过任何墙壁，直向你的队伍冲来。如果你的队友被死神附身，便会成为“死神”状态，此时如果被攻击，伤害值会比平常更大，若 HP 变成 0 的话便无法复活，这是非常可怕的事情。如果在地图上发现死神的身影，应该立刻躲避到隐秘的地方或者逃走。如果不幸被死神附身就要立刻去镇上的寺院进行解除诅咒。

▶在危险的世界中探险是需要你拥有极其勇敢的意志。

连携系统

这个系统是继承于前作，只要在战斗中选择“アレイド·アクション”便可以与同伴使出连携攻击，连携攻击其实就是两个人同时发出强力攻击，但最值得注意的就是你要选择与你信赖度高的同伴进行连携，这样连携攻击的威力才能更大。同时你装备的道具不同，你所发出的连携攻击也会有差异，你可以选择装备不同的道具来发觉新的连携攻击。

信赖系统

本游戏最多可以组成 6 个人的冒险队伍进入迷宫深处，因此获得队友的信赖是很重要的，同时对于战斗效果也有极大影响。你刚组成的队伍，成员的信赖度都非常低，协作能力也非常低，但随着你冒险战斗时间的增长，彼此的信赖度将会提升，这令攻击类型充满更多变化。而你们之间的信赖度也会在游戏画面左下角用相应的文字进行表示，它们从险恶到良好分别是“憎”、“疑”、“盟”、“义”、“情”、“友”、“信”、“誓”、“绊”。信赖度受到各种因素影响，尤其是角色与角色之间的相性好坏，相性不和的人，再怎么合作信赖度也不会提高很多。你应该多尝试不同的角色组合才能创造出相性最好的队伍。

“BUSIN”的诞生

《Wizardry》这部作品是所有 RPG 游戏的原点，此后的很多游戏，都受到了它的影响。在这个游戏中已经将想象力发挥到了非常高的境地，无论是故事中带给游戏者的恐怖感觉和紧张感，还是你四处探索时的未知感，都极大增强了游戏者对于故事的投入性。《BUSIN》这款游戏也是在《Wizardry》的基础上进行开发制作，除了原有的经典系统得以保留外，还进行了很多新的要素追加，这才形成了此部作品。



魔法石合成系统

战斗中将怪物打倒便有机会获得“魔物的肉体”加以合成后就会变成“魔法石”，由于角色升级时不会学到魔法，所以必须借助魔法石合成术将道具变成各种魔法。

圣王奥路多鲁德

文:小茜

异度传说 2

~善恶的彼岸~

Xenosaga EPISODE II
ゼノサーガ エピソード II
Jenseits von Gut und Böse
【善悪の彼岸】

PS2	发售:发售日未定	类型:RPG	1人
	厂商:NAMCO	媒体:DVD	售价:未定

使很多游戏玩家期待的经典大作《Xenosaga EPISODE》终于在今年宣布推出续集,除了各个主要角色会在新故事中登场外,主角的哥哥"阵"也会在新作中成为重要角色之一,这使故事一定会更加耐人寻味。在新游戏的系统上依然会延续上一代的设定,但在人物设定上就有很大的改变了,下面就让我们重新介绍一下将要登场的重要人物和故事内容吧。

壮大的物语再度展开,人类将面临绝种危机!!

KOS—MOS

由星际开发公司"文库塔"所制作的女性人型机械。以"理论"、"确立"和"任务"为首要的行动原则。而不知为何开发人员在KOS—MOS输入了无条件保护SHION的程序,这个程序名称叫"秩序"。

阵

SHION的亲哥哥,曾经是一位军人,与U—TIC机关的马古利斯有着不寻常的关系。手中拿着一把与日本刀很相似的武器。

凯伊欧斯

拥有异于常人特殊能力的迷之少年。处了自己的名字外,他不会和其他人谈论任何事情。他的经历、能力和自己过去的记忆全部是个迷。

SHION

隶属"文库塔"第一开发局,是KOS—MOS开发计划的主要技师,也是本故事的女性主人公。为了调查惑星消失事件和进行KOS—MOS的测试,所以乘坐了联邦舰队的旗舰"奥古利迪",由于SHION年幼时父母便离开人世,加上她的初恋男友在两年前不幸因为意外事故离开了她,令她养成一种积极的态度,面对任何事情也会勇敢向前。

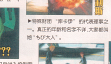
STORY

人类将地球圈放弃4000年后的未来,世界上所有人类正在受到一种名叫"古罗西斯"的神秘敌对势力的袭击,现在已经陷入即将灭绝的危险边缘,而这个神秘组织猛烈进攻其背后隐藏着一个极大的原因,相传"古罗西斯"正在寻找具有毁灭世界力量的钥匙"佐巴鲁"这种神秘物体,也正是这种具有神秘力量未知物体将远在他方的敌人引到我们面前。为了阻止世界的灭亡,主人公被卷入了历史的洪流,并展开了寻找"佐巴鲁"的命运中。

阿鲁比多

◀言行相当狂气的一位青年,在前作中经常作出一些令人意想不到的行为,在本作中……?

马古利斯



◀U—TIC机关的司令官,为何在前作中留下的刀伤,在本作中消失了呢?

Jr.

▶特殊财团"库卡伊"的代表理事之一。真正的年龄和名字不详,大家都叫她"ちび大人"。

???

▶这个青年在前作中没有出现过。相信是一名新登场的角色。到底他与SHION有什么关系呢?

▼凯伊欧斯只身进入控制室,会接受到什么样的任务呢?

▲和同伴在一起随时准备出发!



▶进入驾驶舱的凯伊欧斯显得那样平静。

▲神秘的青年背后到底蕴藏着什么样的秘密?

新机体登场!

在这次公开的游戏画面中,有一些与A.G.W.S.不同的机体,虽然详细的资料还没有公布,但是可以肯定实力上绝对能够与A.G.W.S.机体相匹敌,相信很快就会展开一常激烈的战斗。



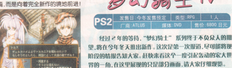


GROWLANSER IV
グローランサーIV Wayfarer of the time

自前作“III”发售后经过了2年，在这段不算长也不算短的时间里，ATLUS和CAREER SOFT共同合作的“梦幻骑士”系列终于迎来一个新的转机。这次推出的新作将不再是序篇，而是向着完全新作的境地前进！

梦幻骑士IV

期待中的骑士系列最新作 新篇章即将上演！

PS2	发售日：今冬发售预定	类型：RPG	1人
	厂商：ATLUS	媒体：DVD	售价：6800日元

经过2年的等待，“梦幻骑士”系列终于不负众人的期望，将在今年冬天推出新作。这次是第一次报道，尽可能将现阶段的情报告知大家。赶快来看这个一度引起轰动的宏大世界的一角，在这里展现的只是部分画面，请大家仔细观览。

游戏的舞台是“诺艾瓦鲁大陆”

2000年前，人类几乎陷入灭亡的绝境。
可是当时到底发生了什么事情，现在已经没有人知道真相了。
在这个复兴的世界中
到处流传着像神话故事般的“魔法”和
“惩罚人类的天使”的确存在的传说。
……随着时代的变迁，纠纷四起。
诺艾瓦鲁大陆上的4个国家
由于各自国策的冲突，终于引发了侵略邻国的行动。
在佣兵团中长大的青年，在战场的上空
看到了有6翼“天 使”的身姿
拥有让一切恢复原点强大力量的“天使”
—背负着“制止天使的关键”宿命的青年—
—与2000年前幸存的人类
“遗迹的孩子”命运的相遇—
自己自身的命运，以及为了人类走向继续生存的命运
新的光明救世主—梦幻骑士故事即将拉开帷幕

战斗系统



游戏的RMC战斗系统基本的部分已经向大家进行介绍了，这个战斗系统最大的特点就是加入了“剧情战斗（WAR CITUATION）”，令游戏的战斗更加紧张，就像这个名字一样，战斗情况会影响战斗结束后的报酬，例如“击破所有敌人”、“无损伤胜利”、“打倒LV有差距的敌人”、“打倒100名敌人”等，在非常不利的情况下获胜，就会得到好的战果评定，从而取得更为优厚的报酬。要想获得好成绩，最主要还是通过各种战术来达成。



人型“使魔”育成

这次有一项“使魔”的系统出现，“使魔”的样貌和性格可分为两种，分别是由两种“使魔之卵”孵化出来的，是只属于主人的一种妖精。她们的体型只有正常人类的十分之一，但在你的冒险战斗中会觉醒特殊技能，在很多场面中都非常活跃。



魔石装备

这一系列游戏设有魔石系统，在前一作中，是通过习得魔法再配合使用者的精神力或者使武器进行奇异的变化来完成的，而在本作中是将魔石装备在武器上，可以让玩家在战斗中使用魔法等技能，令战斗更多变化，自由度非常高。玩家可以自行决定魔石装备在哪个人的武器上，直接拥有某种特殊能力。而且收集魔石也是非常快乐的一件事情。

主人公

背负着“制止天使的关键”命运的青年，自幼就被阿鲁泰·夏瓦鲁多佣兵团收养，和团长的女儿像亲姐弟一样的长大。推断年龄大约在17—19岁之间，身高175cm。

克莱瓦尼鲁

雷娜斯

CV：永田亮子

晕倒在森林中，而被克莱瓦尼鲁所救，此后他就与克莱瓦尼鲁一同行动，正式加入佣兵团。他是一个积极面对一切并且喜欢读书的善良少年。年龄15岁，身高160cm。

CV：牡岛有希
年龄：16岁
身高：155cm
三 围 ：B89cm、W54cm、H81cm

2000年的文明所残存的被称为“遗迹的孩子”的少女，除了自己的名字其他的记忆全部失去了。性格有几分柔弱。

文：热血佣兵



式神の城 II

NGC	发售日：10月发售预定	类型：SGT	1人
	厂商：Alfa System	媒体：DVD	售价：6800日元

《式神之城》这款游戏系列的制作商 Alfa System 曾制作过《召唤世界~换装迷宫 2》和《高机动幻想 Gunparaade March》等杰出经典作品。前作《式神之城》凭借着它独特的世界观、极富个性的人物设定吸引了众多平面飞行游戏的忠实 FANS。而续作在街机上推出后，也获得了飞行射击玩家们一致的好评。为了能令更多游戏玩家享受到这个游戏的魅力，本作品决定移植到 NGC 主机上。下面我们就进入最新的介绍中，了解一下即将登场的敌我角色们！！

GC版《式神之城2》双方角色大公开！

撒斯克·嘉

（CV：矢岛晶子）

带着淡然绝望眼神的少女。对任何事情都提不起兴趣。为了寻找一名男子而去往世界各地。她也有火爆的一面，所以有“极乐台风”的绰号。

STAGE1

BOSS：艾拉拉·古兰

（CV：田村·由加莉）

负责防卫浮游用精灵回路的守护者，一头长发，手持大镰刀。拥有第一世界的战士阶级，她一直等待着可以解放自己灵魂的人出现。

STAGE2

BOSS：阿鲁格斯·达德欧恩

（CV：增谷·康纪）

阿鲁格斯与紫之帝国的成员之一，也是阿鲁格斯最后的战士。负责把守歪曲之城水源设置的守护者，他会使用神圣飞轮进行战斗。

STAGE3

BOSS：帕依·艾嘉 & 塞依·艾嘉

（CV：长瞪·高士 & 土屋·利秀）

AIA 兄弟是拥有连体的第三世界战士，把守高速卷动的 STAGE3 的 BOSS，手持冰之剑的 FAI 和使用炎之剑的 SAY 会同时向玩家发动攻击。

STAGE4

BOSS：掘口·尤加莉

（CV：甲斐田·雪）

得到歪曲之城的承认，最后被召唤出来的守护者。尤加莉会在坟墓等待玩家，她使用拥有特殊能力的卡片作出魔法攻击和防御，而且懂得自我回复。

STAGE5

BOSS：玖珂·晋太郎

（CV：矢雉直树）

玖珂·光太郎的兄长，因为渴望力量而进入了世界。他的身体是世界的一部份，也是秩序的化身。晋太郎会将玩家的攻击以更强威力反弹回来。

尼克·科佳斯布露

CV：上田裕司

号称是玖珂·光太郎竞争对手的USA忍者。念诵卷物可以召唤出式神进行作战。使用的武器有手裹剑和忍者刀，所使用的式神就是一位名叫“华格美”的精灵使者。

日向玄乃丈

CV：百百麻子

◀硬朗的侦探，愤怒时会爆发潜在的兽人能力，变身成传说中的“犬神”。

结城·小夜

CV：堀江由衣

◀四羽的女体神社的巫女，使用式神“撒旦”，擅长进行对魔术战。

金大正

CV：坚井笙人

◀居住在朝鲜的人道主义者，他随身携带的箱子中永远有香。

玖珂·光太郎

CV：岸尾大辅

▶衬衣内放满了咒符的少年，他的式神是食人鬼“札爱纱”。

富美子·O·V

CV：冢中宏

▶德国第三帝国末期逃亡到日本，旧拿查士官的子孙。

文：菱双叶

BATEN KAITOS

バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

BATEN KAITOS 没有终结的飞行与遗失的海

NGC	发售日：12 月发售预定	类型：RPG	1 人
	厂商：NAMCO	媒体：DVD	售价：未定



由 NAMCO 制作的 RPG 游戏大作三部曲《XENOSAGA》，其最新的第二作《Xenosaga EPISODE II—善恶的彼岸》在本期终于有了更进一步的消息。而且除了这款 RPG 大作外，NAMCO 公司还在 NGC 主机上公布了另外一款全新的 RPG 作品，故事是将一个发生在漂浮于空中大陆上的幻想世界里，本次就为各位玩家大致介绍一下游戏世界的人物和背景。

发生在神奇幻想世界中的美丽故事！！

被遗忘的大地与海！



游戏发生的舞台，是一个世人已经对于大海和大地的存在当作传说般的世界里。不知何时开始，人们开始移居到浮游在天空中的五个大陆上，并过了一段非常稳定的生活。但是，和平的日子很快就过去了，原因是一个邪恶的计划正在蠢蠢欲动，究竟这个邪恶的计划是什么呢？由谁策划的呢？而世人们把故乡的海和大地遗忘的理由又是什么呢？游戏中玩家将会成为主人公卡拉斯的寄宿精灵，为了把真实揭开而与卡拉斯一起开始穿梭 5 个浮游大陆的冒险之旅，设法阻止这个邪恶计划的进行。

拥有五个不同特色的国家！

上面我们已经提到了，人们由原来的海洋与陆地移居到浮游的大陆上。由于各个种族与国籍的问题，这五个大陆各自拥有自己独特的文化，例如，完全依赖机械的国家、凭借魔法来守护的都市、外观与热带森林地区相同的部落等等，因此可以想象主角们的冒险将充满乐趣，还将遇到不同性格的人们，从这些国家中你将能体会到游戏带给我们的惊奇特色。此外，如果你要穿梭各国的浮游大陆，便要依靠“飞空船”才可以。

▲游戏的世界中将会出现很多奇怪的设施，玩家们一定要细心寻找线索。





▲为了阻止邪恶计划的实施，这些正义的朋友们，向着危险前进着，他们将面对怎样的困难呢？



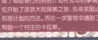
使用“Magnus”（马格纳斯力）的战斗系统！！

在本作的战斗部分，将会采取一种类似卡片战斗的形式，在这个游戏世界中存在一种能把各种物质封印在一种卡片牌中的力量“Magnus”（马格纳斯力），不论是魔法还是刀剑都可以借此变成 Magnus 卡片，当你进行战斗时便可以使用这些 Magnus 卡片进行作战。根据不同的组合，可以形成不同的连续攻击技、令敌人伤害值上限提升等效能。当然，Magnus 卡片中也存在着不同的属性，面对不同属性的敌人时，你可以组成不同属性的 Magnus 卡片来进行攻击，针对敌人的弱点进行猛烈攻击吧。



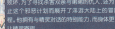
米玛依

被称为 Grey thorne（灰刺）的不思议生物，身体能够自由的放大缩小，现在居住在希拉颈部的位置。



希拉

在浮游大陆上四处旅行的善良少女。当知道了秘密进行的邪恶计划在发动的事情后，希拉开始了浮游大陆探索之旅，去寻求阻止这个邪恶计划的方法。而在一次冒险中遇到了正在帮助一个村庄的卡拉斯。



卡拉斯

由于邪恶计划的实施，使世界上的局势日渐败坏，为了寻找杀害双亲与弟弟的仇人，还为了阻止这个邪恶计划而展开了浮游大陆上的冒险旅程。他拥有与精灵对话的特别能力，而身体更可以让精灵寄宿。



新作直击

killer7 杀手7

《KILLER7》是一款极具科幻色彩的 AVG 游戏作品，当中的人物及世界背景也散发着一种神秘的味道。此外游戏的表现方式也异于同类型的游戏，相信能为各位玩家带来全新的冲击。

NGC	发售日：今冬发售预定	类型：RPG	1人
	厂商：CAPCOM	媒体：DVD	售价：未定

拥有7种不同人格的杀手即将开始行动!!

7种人格的暗杀者

本作的主人公是一位 65 岁但拥有七种不同人格的杀手，而他每一种人格都是由被他所杀的人物所演变出来的。他现在的目的是追杀一名拥有“神之手”的男人“古·拉”，二人的宿命对决会在五个主要故事及四个世界中展开，决战是不可避免的，只能等待它的降临。

现在与未来

《KILLER7》中的故事背景和人物关系也是相互交织在一起的，存在着各种各样的谜团。而游戏的轴心是围绕着“现代”与2005年的“未来”，在现在所发生的事情，会直接令“未来”产生变化，从中演变出令人意想不到的故事……本次先向大家介绍五个主要故事中的“云男”和“邂逅”，犯罪者利用着“现在”与“未来”间的紧密联系，而进行各种犯罪阴谋，究竟是否会令“未来”出现浩劫呢？只有你能最终揭晓答案。

云男

在这个故事的开始，有一名自称“乌鲁迈伊塔”的男子出现，他在利用有线电视台将自己的犯罪过程传送给人民观看，他的目的是展示自己的实力？还是向政府挑战？乌鲁迈伊塔：我的名字是乌鲁迈伊塔，过去是一个非常重要的男人，所谓重要就是所有人都希望得到我，只要有人存在的地方，我就必定会出现，这个就是我。哲学家时常将人类分为两个种类，但其实这是大错特错的，大家不要再迷信下去了，实际上人类分为四种，这就是我乌鲁迈伊塔的理论。我现在有一种不祥的感觉，你们心中最喜爱的偶像将不复存在，现在时间已经到了，让我们迎接新的时代吧，爆炸吧。

夏文·史密斯
本作的主角，65 岁。虽然不能依靠双腿正常行走，但是这样的老人就是世界上的一级杀手。

马斯古·当·史密斯
可以利用火焰使自己变成无敌的蒙面人。在面具下守护着史密斯慈悲的心。

加鲁斯安·史密斯
拥有“千里眼”的男人，得到夏文极度的信赖，负责统帅各个人格。

枫·墨洲
唯一的女性人性。能够制造出“血雨”来攻击敌人。

克里斯多夫·密卢斯
游戏中负责情报的人员，他的主要任务就是寻找隐秘世界的秘密。

开比·史密斯
最新加入的人格，夏文好象给予他一项特别的任务。

刚·史密斯
听觉优秀的小孩人格。在他内心中承载着史密斯的“同情”与“伪善”。

艾鲁斯马伊路
由古·拉使用“神之手”创造出来的人型兵器，战斗力超凡。

卡迪斯·布拉库巴
斯亚多路独立愚连队的成员之一，拥有一定的杀人能力，收集情报非常出色。

坦·史密斯
能够利用意念来操控子弹的轨道。四年前被夏文所杀。

克尤迪·史密斯
能够进行瞬间移动。与其他人格有着非常严重的冲突。

古·拉
寄生在过去世界中的神之化身，一直存在于夏文的周围，见过他的人都说没有想象中那么恐怖。

超时空要塞 MACROSS

各位游戏年龄比较深的玩家是否还会记得一款以宇宙战争为题材的动画《超时空要塞MACROSS》所改编的游戏呢？虽然已经过去了很多年，而且已经被多个游戏制作厂商推出，但是全部不能达到预想的效果，受到的评价普遍没有原著动画高。本次BANDAI将与SEGA—AM2携手进行合作开发最新一作《超时空要塞MACROSS》游戏，相信本次的作品一定会成为系列中最出色的一辑。

早濑未沙

超时空要塞MACROSS主舰桥中的管理人员，担任变形战机的指挥工作。地球统合军的提督是她的父亲，而她从士官学校也是以最高成绩毕业的，被人称作才女。



PS2	发售日：10月发售预定	类型：STG	1人
	厂商：BANDAI	媒体：DVD	售价：未定

优美的歌声与激烈的战斗并存，真实的超时空要塞再现！！

一条辉

原作的主人公，是一个孤独无匪的少年，一次很意外的机会加入了变形战斗机中队，是一个性格开朗无邪的人。最崇拜自己的前辈。

超真实游戏画面！

这次的《超时空要塞MACROSS》将会以立体射击的形式登场，故事方面则采用了TV版动画作为蓝本，为了提高游戏的可玩性和真实感，BANDAI特别找来SEGA—AM2中曾经负责开发空战游戏《AERODANCING》（空中舞蹈）系列的制作人员协助，力求能制作出一款史上最逼真的《超时空要塞MACROSS》游戏。



游戏中出现的战斗机依然遵照原作中的可变形式战斗机，而且游戏本作的画面全部以3D效果进行显示，所以在游戏中你会真实感觉到战斗机变形时的各部位运动，而变形的全过程也是非常华丽壮观的。这是前几部作品不可能做到的，当时的制作技术和主机机能也是没有这个条件的，美丽的画面只有在这里才能构筑。

敌军战斗武器介绍

从第一代《超时空要塞MACROSS》故事的开始，敌人主要就是大家所熟悉的巨人军队"塞德拉帝"，他们全部身高5米，故此他们所使用的战斗兵器可以说是一种战斗服而不是战斗机械人。在原作设定中"超时空要塞MACROSS"是外星人侦察军的战舰，后来被地球人加以改造成为了地球统合军的战舰。





STAGE1

"BOOBY TRAP"（陷阱）

在地球上的MACROSS突然向地球圈上的"塞德拉帝"战舰发射主炮，因为这是侦察军在这里部下的陷阱，目的是将地球上的人类卷入战火中，从这一刻起地球和塞德拉帝的战斗开始了……

STAGE2

"SPACE FOLD"（太空侵入者）

本来已经成功脱离大气层的MACROSS战舰，因为受到塞德拉帝军的攻击而被迫再次返回地球降落，现在唯一的办法就是进行空间折叠（空间转移的一种）脱离战斗区域，最终转移到冥王星上………

在《超时空要塞MACROSS》游戏中最大的特色就要算是地球统合军所使用的可变形武器VALKYRIE（瓦尔基里），这一点当然也会在游戏中重现，玩家要根据当时战斗情况的不同来改变战机的形态进行攻击，并且游戏中还采用了"加速同期变化系统"，例如在变形成为战机形态时可作紧急加速，变形成人型形态时可作紧急减速，而变形成战士形态时则可以攻击四周的敌机，只要各位玩家能了解这些特性并加以运用，在战斗中就可以轻松应战。







林·明美

在超时空要塞MACROSS战舰中的中华料理店"娘娘"工作的小姑娘。最大的梦想就是成为一名歌手，为了这个目标而努力，最终成功了。

文:石田



这个以 ONLINE(联机)为主的动作 RPG 游戏《MONSTER HUNTER》,是 CAPCOM 出品的超级大作,游戏的目的就是让玩家扮演一名自创的妖怪猎人,在宽广的世界里进行多元化任务,猎杀妖怪和寻找宝藏等事件。而最主要的就是可以让玩家透过网络来组成小队协力在这个危险的世界中冒险。现在就马上与我们一起进入游戏的世界中去,探知它的无穷魅力吧。



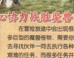
PS2	发售日:发售日未定	类型:ARPG	1人
	厂商:CAPCOM	媒体:DVD	售价:未定

狩出最强魔兽!猎出丰富冒险!!

在游戏的世界中冒险,是一个自由的领域,因为这个世界完全就是一个大自然,有草原、森林、瀑布还有山崖等。而居住在这里的是多种多样的生物,有草食系和肉食系的魔兽,草食系的魔兽对于人类没有伤害,因为它们完全是靠食草为生的,只要你不主动攻击它们,它们不会对你造成威胁。而肉食系的魔兽就非常凶猛而且极具攻击性,它们会在这个大自然的世界中四处寻找猎物。这是一个极富真实感觉的世界,弱肉强食的世界。



狩猎者:在游戏中玩家可以任意选择自己所扮演的角色职业,现在经过官方认证并且公布的职业只有以上两种,接近战的剑士和远距离战的枪手。此两种职业都具有自己突出的能力和特色,另外游戏中玩家角色的装备品如武器和防具等物品,是可以让玩家自己决定其颜色的,令自己的角色更具有个性。



弱肉强食的自然世界!!

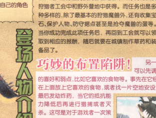
各项任务将由狩猎者在工会接受委托!!

同心协力战胜魔兽!

游戏中狩猎者们将要完成各种委托来换取报酬,而大部分任务委托都在地图中所标明的城镇狩猎者工会中和野外营地中获得。而任务也是多种多样的,除了最基本的狩猎魔兽外,还有收集宝石、保护人物、防守据点甚至是抢夺魔兽的蛋等。当你成功完成此项任务后,再回到工会就可以领取到相应的报酬,随后就要在城镇制作草药和装备品了。

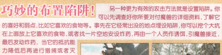
在冒险旅途中会出现很多巨型的魔兽怪物,需要你去寻找伙伴一同去执行各种艰难的任务,而很多任务并不是以消灭敌人为主的,比如抢夺魔兽的蛋,这时就需要几个人进行分工合作,首先是远距离枪手向敌人发射麻醉弹降低敌人的机动力,其次是近战擅长的剑士在敌人周围骚扰它,最后由第三个人趁机去抢夺魔兽蛋。从此可以看出这个游戏是非常注重团体合作精神的,大家一定要同心协力。

登场人物介绍



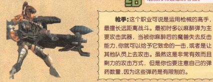
剑士:近战专家,能够轻易挥动手中的巨剑。擅长冲在战斗最前面,与敌人进行近距离战斗,动作敏捷,并能给予敌人强力直接的伤害,本身也具有相当高的防御力。

巧妙的布置陷阱!



另一种更为有效的攻击方法就是设置陷阱。你可以先调查好你所要对付魔兽的详细资料,了解它的喜好和弱点,比如它喜欢的食物等。事先在它经常出没的地点埋设陷阱,你可以挖个大坑在上面放上它喜欢的食物,或者找一片空地安设炸药,再由一个人员作诱饵,引魔兽接近,最后发动炸药,当它的抵抗能力降低后再进行猎捕或者灭杀。这可是对于游戏者一次策划能力和智慧的考验。





枪手:这个职业可说是运用枪械的高手,最擅长远距离战斗。最初时多以麻醉弹为主要攻击武器,当被你麻醉后的魔兽失去反击能力,你就可以给予它致命的一击,或者是让其他队员上去攻击。虽然这是非常有效而且剩力的攻击方式,但是你也要注意自己的弹药数量,因为这些弹药是有限制的。

新作直击

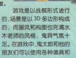
鬼太郎兵团之出妖大作战!!

著名漫画家水木老师的作品《鬼太郎》系列,应该是大家不太陌生的作品吧,虽然这部作品已经推出很多年了,但是现在依然是人气非常高的作品。这个作品从过去就已经被多次改编成为电视动画,这次KONAMI 公司决定将他发展到游戏舞台上,并同时在三个机种上同时发行,而本次为大家介绍的就是 PS2 版的《异问妖怪奇谈》这部作品。这个版本是以 S·RPG 形式进行的,不单鬼太郎,就连他的同伴们也会参战,发挥他们的能力,将危害人类的妖魔消灭。游戏将会忠实体现原作漫画的内容,相信各位一定更加想快一点亲身体会这款游戏了吧。

PS2	发售日:10 月发售预定	类型:STG	1 人
	厂商:Global A Entertainment	媒体:DVD	售价:未定







▶鬼太郎与他的鬼朋友们将为了消灭恶鬼们的战斗着。

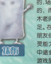


他是幽灵族的少年,拥有各种各样的特殊能力,专门对付那些邪恶的妖怪们。









游戏是以战棋形式进行的,场景是以 3D 多边形构成的,而画风和构图也充满水木老师的风格,鬼异气氛十足。在游戏中,鬼太郎和他的朋友们可以使用各种道具和灵能力等向敌人发动攻击,中途会插入多彩的事件,让游戏呈现独特感觉。

鼠男

布条





▼勇敢的健身人士,为了将神圣的蛋白质送回属于它的地方。

另类的射击游戏,两大壮汉再度出击!



年龄超过 1 兆 37 亿岁的健身人士,一身褐色的皮肤充满健康。兴趣是练腹肌和斜悬垂,喜欢肌肉比自己更发达的人。

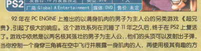
饲养诚实鹦鹉的白色皮肤健身人士,体重只有 91 千克,但上围已经超过了 100cm。



超兄贵—神圣蛋白质传说

PS2	发售日:10 月发售预定	类型:STG	1 人
	厂商:Global A Entertainment	媒体:DVD	售价:未定

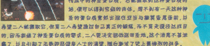
92 年在 PC ENGINE 上推出的以满身肌肉的男子为主人公的另类游戏《超兄贵》,引起了极大的响应。这个游戏系列在沉睡了 11 年之久后,终于在 PS2 上复活了。游戏中依然是以两名极其强壮的男子为主人公,,他们的头顶可以发射出子弹,当你控制一个身穿三角裤在空中飞行并展露一身肌肉的人,再使用极其有趣的方法将敌人消灭,是否会感觉到游戏的趣味呢?下面就亲自看看吧。



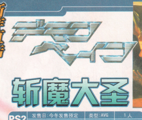
神圣蛋白质之迷



在银河的健身人士之间流传着一个传说,谁能通过严格苛刻的训练成功进入圣地,就会发现传说中的神圣蛋白质,若能摄取到这种蛋白质的话,便可以得到究极的肉体。想不到有一天这种神圣的蛋白质竟然出现在亚当与撒莫索恩面前,并希望二人能摄取它,但是二人希望通过自己真正的锻炼,而不是走捷径达成目的,因而拒绝了神圣蛋白质的要求,二人更决定把他送回圣地。这个消息不甚泄露了,并且引起了无数邪恶健身人士的渴望,随后激发了史上最惨烈的战争。




文：莫妮卡





斩魔大圣

PS2	发售日：今冬发售预定	类型：AVG	1人
	厂商：角川书店	媒体：DVD	售价：未定

凭借着其独特的世界观，在电脑游戏世界倍受好评的 AVG 游戏《斩魔大圣 DEMONBANE》终于决定移植到 PS2 主机上，标题名暂称为《斩魔大圣》。这个新作品属于文字类型的冒险游戏，进行故事期间会有选项出现，虽然用上了较传统的游戏系统，但是配合精彩的故事、世界观以及特别设定的巨大机械人的战斗要素，吸引力绝对不少。下面大家就进入游戏的世界了解故事的内容吧。



巨大机器人的炽热战斗爆发！

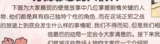
世界观

凭借着科学技术和炼金术，世界变的一片繁荣景象，本故事的舞台就是位于世界中心的都市"亚嘉姆"城。此城内集结了自称为"BLACK LODGE"（黑色集会处）的魔术组织，他们做尽了各种坏事，由于每当犯案时也使用巨大机械人协助，因此警方也敌不过这种压倒性的力量。幸好不久后终于出现对抗这种邪恶势力的力量了，它的名字就是"斩魔大圣"，一个巨大的钢铁机械人，而驾驶者就是偶然乘坐上斩魔大圣的主人公"大十字九郎"。

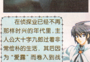




讨伐邪恶的人们!!



下面为大家展现的便是故事中几位掌握剧情关键的人物，他们都是具有自己独特个性的角色，而在这场正邪之战的旅途上到底会发生什么样的事情呢，我们不得而知，但是我们相信最后的结局一定会令大家满意的。接下来我们就将这些登场人物向大家作一个介绍吧。



威斯特博士



操纵 BLACK LODGE 组织的疯狂科学家，拥有独特的审美眼光，拥有很多奇怪的发明，他制造出来的东西，令都市引起极大的骚动。

邪恶的一方

拉雅

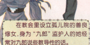
协助九郎调查事件的旧书店女主人，虽然外表妖艳，但是谁也看不出她拥有相当广博的知识。

大十字九郎

在侦探业已经不再那样时兴的年代里，主人公大十字九郎过着非常俭朴的生活，其后因为"爱露"而卷入到战争的旋涡中。他本身虽然拥有一点魔术的修为，但是由于某种原因而讨厌使用魔术。



莱嘉



在教会里设立孤儿院的善良修女，身为"九郎"监护人的她经常对九郎说些教导性的话。

密达滋

阻止 BLACK LODGE 组织野心计划的蒙面英雄，深受人民信赖，真正的身份仍然是个迷。

霸道瑠璃

都市幕后支配者"霸道财团"的统帅，从外表看好象是一个柔弱的少女，其实她拥有坚强的一面。

爱露·亚洁弗



魔导书"爱露·亚洁弗"的化身，被希望得到其力量的"BLACK LODGE"（黑色集会处）魔术组织追捕，逃亡期间遇上主人公，发现"九郎"体内潜藏着魔力后，便与他结下了主仆的关系。

游戏的前作是以黑暗的气氛、独特的奇异风格和超高的难度而大获好评的经典动作 RPG 游戏《SHADOW TOWER》。而来到了第二级，所有系统将依然被继承下来，而且这次在战斗和动作上会有更高的要求，并追加了大量崭新要素。此外在故事背景上也有着重大的改变，在前作中，故事舞台是一个西洋式的虚幻世界，但是来到《ABYSS》的世界里却变成了真实的世界，玩家从武器的种类和样式上就可以轻松感受到。下面就为大家进行这款游戏的介绍了。

幻影城堡 ～深渊～

PS2	发售：今秋发售预定	类型：AVG	1 人
	厂商：From Software	媒体：DVD	售价：6800 日元

相隔五年的续篇即将苏醒以3D效果登场!!

舞台背景

在一个充满恐怖气氛的森林里，有一个正在受到战争洗礼的亚洲小国家，而本作的故事就这里的一个深黑的洞穴遗迹里。这个遗迹已经存在了很长时间，一直隐藏在这个森林的某个角落，从来没有被打扰过。但是终于有一天，这个遗迹被人发现了，国家便决定派出一只军队前去进行调查，本作的主人公便是这只队伍中的一名军人。当他们到达目的地时，出现了一位老人，这位老人愿意带领他们进入遗迹。令人想不到的事情发生了，这位老人在进入遗迹后就突然失踪了，而军队身后的入口在此时关闭了，主人公们将会有如何的命运呢？在这里会有什么等待着他们呢？他们是否能顺利的逃出这里呢？现在一些还都是迷……

鲁特·奴迈希斯

►地下世界黑暗之塔的支配者，。并且还是拥有魔族最高地位的人物，而他巨大的身体背后更蕴藏着极高的神秘力量，真正的实力没有人能知道。

新追加要素

在这作《ABYSS》中添加了很多新要素，其中包括身体各部位的攻击以及现代武器的加入，这些令游戏的战斗体现多元化。本次战斗系统的大幅进化是游戏的主要魅力之一。



露露芙

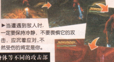
具有高度智慧和魔力并拥有人类姿态的魔女。虽然身份不明，并且手持大镰刀，但是她并不象其他魔族那样好战，与主人公有过接触。

现代武器追加!

正如之前所介绍的，故事是以真实世界来表现，所以除了剑以外还加入了现代攻击武器"枪"，使游戏故事带来更强烈的现代感，并令玩家在战斗中有更多的选择，还可以组合出更多攻击变化。下面就为大家展现一些出现的道具。







攻击不同部位会有不同效果!

►当遭遇到敌人时，一定要保持冷静，不要畏惧它的攻击，应沉着应对，不然受伤的肯定是你。

这次游戏中出现的敌人会分为头、手脚和身体等不同的攻击部位，如果你能正确的向头部施加重击，就可以起到一击毙杀的效果，又或者破坏敌人持有武器的手，可以令敌人不能攻击，任由主人公处置。所以这作的战斗方法会十分的有趣。

文:Windx 编:小苗



我们的太阳

GBA	发售日:2003 年 7 月 17 日	类型:ARPG	1 人
	厂商:KONAMI	媒体:64M 卡带	售价:4980 日元

系统详解

基本操作:

R+ 十字键:见回,可查看周围的场景和敌人的情况。

贴石壁按方向:可紧贴石壁,用来躲避敌人攻击。然后可沿着石壁移动。按 A 的话会发出声响来吸引敌人(合金装备…)

B:使用武器攻击,背后袭击有特效。随装备的不同攻击方式也不同。

A:光枪蓄力,在屋外按 A 能将阳光迅速转化为枪的能量。在屋子里面的话就只能通过天窗照下的阳光处进行蓄力。

太阳和游戏:游戏的卡带附有感光装置,可以感受太阳光。光的强弱决定了枪下方太阳能量槽的强弱。而这个则对游戏中的很多东西有影响。

敌人

敌人的反应:

当主角发出声响或经过敌人视线的时候他们头上会出现白色的“!”,然后会来找寻主角。如果被他们发现了他们头上会出现红色的“!”并开始向主角展开攻击。如果没有发现就出现问号,并放弃寻找。

在游戏的迷宫中有几种最主要的敌人,在这里介绍一下:

僵尸:只对敲击声有反应。发现玩家便会召唤 8 个使魔,它会附在玩家身上降低移动速度并且吸收 HP,要连按 A 甩掉。

石巨人:听到声响便会滚动过来查看。然而滚动的时候是什么也看不到的,靠在墙上它会从你身边滚过去。

木乃伊:他看不见但对声音十分敏感,听到脚步声便会过来查看。对他使用火属性攻击的话他会身上着火乱窜。

石化鸟:视野比一般的敌人远,稍微被看到便会展开攻击。如果远距离用枪攻击的话它会乱放石化光线。

迷宫

迷宫中的设施:

墙面:墙面上有 2 种提示板。绿色的对准按 A 后可呼唤出天鼓来给你知识上的帮助。而黄色的只是告诉你一点要点。

充电器:象取暖器一样的绿色器械。对准它按 A 可在屋内帮你补充枪的能量,上方数字表示可补充的能量。

太阳银行:能够将充电器中的能量存进来(有利息哦)。营业时间为:7.00—24.00。

暗黑银行:能够在这里向银行借能量装到枪里(当然也要有利息的)。用暗黑卡片能够呼唤出来。

阳光对场景的影响:有些水池在阳光强度最高的时候会被蒸发。而有些落脚点在有阳光的时候才会出现。也是在有阳光的情况下屋子里才有阳光透进来。

迷宫中的虫:在迷宫中有隐藏的晶块,用射击后可打出虫来。有补充枪能量的黄色的太阳虫,回复 HP 的绿色的月光虫,还有吸收枪能量的红色的暗黑虫。

宝箱:迷宫中橙色的宝箱内都是一些太阳果实(就是道具)。绿色宝箱是重要道具,包括武器,生命果实和银货。生命果实凑齐 4 个便增加 HP 上限。银货收集全 30 个能开启音乐模式。要注意的是迷宫中有的宝箱是隐藏的,要使用千里眼之实后才能看见。蓝色宝箱都是过关必需的钥匙的所在地。

迷宫评价:游戏中除了大关之外还有很多小迷宫。打过每关的关底就算完成了这个迷宫,完成之后会出现魔法阵直通 2 个出口。完成的同时也会为你计算评价。评价包括:完成迷宫所用时间,被发现次数,接关次数和使用的能量。这些元素都是越少评价越高。

种植道具

植える実を選びました。
ひとつめの実 復活の果実
ふたつめの実 呪いのカボチャ
これでよろしいですか?
Ⓐけってい Ⓑもどる

在游戏进行到一定程度的时候便可以进行种植。在根洞前按 A 然后选择果实后按 START 就种下去了。种植 1 个果实会收获多个种下去的东西,种植 2 个果实会对它们进行合成。用复活的果实和诅咒南瓜能种出 1 个强力的副武器。

武器

主角能使用各式的武器也是这个游戏的魅力之一,武器分为 4 个方面。

太陽銃
バッテリー
レンズ フレーム
グレネード
そうびしない
ボム
パイナップル
ライジングサン
16:42
太陽エネルギーをためるほど、攻撃力がアップする。

バッテリー:主干,决定了能够储藏太阳能量的大小。

レンズ:决定了武器的攻击属性,对不同的敌人都有克制他的属性,会随着使用而升级。

グレネード:副武器,有弹数限制。按 L 后发射。

フレーム:决定了武器的攻击类型,根据作用可分。

喷射型:能够发射子弹,按住可喷射能量。

剑类型:为一把剑的形式,游戏中用的较少。

回旋型:攻击为旋转着喷射能量。

吹飞型:喷射攻击将敌人弹飞,近距离有效。

连射型:只能够连续发射子弹。

特殊型:有特殊能力的武器,下文都有介绍。

武器的负荷:当太阳能量很高或游戏了很长时间的话枪便会超负荷并发出警告,此时不能使用枪了。这个时候应该让阳光能量降下来过一段时间就好了。

攻略

不远的将来,那即将到来的世纪末
不死者介入生死轮回的时候
种的进化将停顿,将灭绝…

死の都—イストラカン

主角来到了暗之一族所统治的死の都。这里阴暗笼罩,见不到阳光。

上桥的时候遇见了太阳使者:天鼓。他说出了主角的身份:太阳枪的继承者,吸血鬼猎人。要求主角和他

霧の城
—キリノシロ—
07月18日 / 午後01時05分
日の入まで:05時間50分

一起去将太阳找回来，第一步去城里找吸血鬼领主。

过桥后主角来到了**雾の城**。

这里天鼓召唤出了名为バイルトライバ的魔法阵，专门用来封印吸血鬼。内部穿过蜘蛛群来到了楼梯处，得到了装备ナイト，装备好后就可以使用喷射能量了。一直向上来到了吸血鬼领主的房间。

天鼓："这里就是伯爵的房间了，他是你的杀父仇人。不要害怕，那深红的围巾中有着你父亲的血与魂，你并不是孤身一人！"在内部看到了棺材，不要与蝙蝠纠缠，直接对棺材按A将它拖出来。将它拖到了门口的魔法阵处，途中棺材可能会抖动攻击你，要小心。



来到门口将棺材拖进魔法阵的正中，然后对出现的净化装置攻击好让装置得到能量来净化吸血鬼。之后对下方的白光按A就可启动净化装置了。切入净化战斗，要不断用枪对净化装置灌输能量，不能让敌人的能量破坏到净化装置。一旦都被破坏就净化失败，棺材会逃回去。干掉boss后得到一张愚者卡片。



之后天鼓向我询问名字，我告诉他我叫ジャンコ，这时突然传来阴险的笑声，原来刚才净化的不是真正的伯爵。

伯爵："告诉你们一件事，袭击太阳之街将你父亲打倒的时候…我还带走了月之巫女一月下美人。呵呵呵呵…要跟着来么，天鼓？"

天鼓："月下美人！对了，她是ジャンコ的…在北方感觉到了黑暗的力量！去吧，太阳少年。把月下美人救出来！明天太阳一定会升起来的！太阳与你同在！！"

途中迷宫介绍和可得到的重要道具

雾之城：喷射型武器ナイト，银货（2楼的隐藏宝箱），命之果实。

小さな洞窟：回旋型武器アクセル

死者の门：这里干掉boss后得到武器レンズ星之透镜，装备后能够储存太阳能供迷宫中的充电器使用，银货，银货。

血錆の館
－チサビノヤカタ－
07月18日／午後03時14分
日の入まで：03時間41分

古き森：吹飞型武器スピア，银货（以后来打破石块可得到）

地底の灵墓：特殊型武器ビートマニア，作用使发出光弹打在墙上开吸引敌人。银货（充电器上方的隐藏宝箱）

通过迷宫后来到了**血錆の馆**。召唤魔法阵后得到了透镜ルナ，攻击不消耗能量但攻击力很低。内部要推木箱来得到宝箱等，失误的话可使用愚者卡片重新来过。在中庭后的机关要你输入数和为某个数。进入错误后会给你提示（看中庭的形状，随机的），然后去拉拉杆使和等于中庭的数字。内部要你输入日和时（可参考日记），顺序输入：7，9，10，1，3，5，8，后隐藏楼梯出现。地下1层的很多机关要发出声音将僵尸引到机关上趁机通过铁门，或对僵尸射击让他麻痹在机关上。最后终于来到了伯爵的所在地。

里面传出了伯爵和另一个神秘人在对话。

??："月下美人顺利送到了吧？"

伯爵："是，利用大地巫女的力量传送的很顺利。"

??："好，我就继续把守护者准备好。吸血鬼猎人就交给你了。"说完后念魔法离开了。

伯爵："哼！什么态度。性命掌握在女皇手里的月光仔罢了。"

看来伯爵就在里面，是决斗的时候了！来到房间内。



伯爵："你来了啊猎人，那个女的还活着。她可是我计划中必要的祭品…让女士等待是不好的，快点决出胜负吧…我已经闻到了血的味道，让我们跳一场血的舞蹈吧！吸血鬼猎人！！"

伯爵会召唤4把剑来护体，还会释放红色石块来攻击。他分散成蝙蝠的时候是为枪充能量的最好时候。使用スピア将发射出来的剑弹回他身上可造成很大伤害，打掉一定HP后他会冲过来吸血，要小心。

将伯爵击倒后他回复为蝙蝠进入棺材，同时女孩也被救出来了。大家做了自我介绍，原来那个少女是大地巫女リタ，是太阳之街被袭击的时候和太阳树一起被带到死の都的。

天鼓："太阳树在死の都？暗之族需要它的力量？里面到底有什么？"



リタ："太阳树能吸收阳光，使大地之力活性化，并孕育出太阳果实。方向在这里的北面。我先走一步了。"

正当天鼓可主角怀疑少女一人是否有危险的时候门外传来了她打斗的声音和敌人的惨叫…看来不用太担心～之后的任务就是将棺材拖到门口。从上方走，用棺材启动开关一路前进（这样能得到1个银货）。烧掉伯爵后天鼓质问他月下美人的去处。

おまえに流れるその血は!?
・・・まさか［太陽仔］！
おまえはあの男の！！」

興奮ぎみのリタ
「レドーナさま！！
太陽樹さまの枝葉があんなに！

伯爵："她可是女皇的祭品。在遥远的北方呢，你要去的话还要先解除2个暗之守护者。我的任务已经完成了，大地巫女也没有用了。我会在死之国等你的，好对手的儿子！"

通过下方被解除的封印大家遇见了大地巫女。

リタ："等你好久了。这个就是太阳树。受到了暗之一族'吸血变异'的影响最终变成了这样。"

天鼓："吸血变异就是利用暗黑物质将所有的生命种族不死化的暗之咒术。"

リタ："ジャンコ那么厉害一定能把它恢复原状的。"之后她教主角如何在太阳树的根洞里种植果实。种植好一个后リタ会给你太阳树之叶，使用后能够直接回到这里。之后主角继续行动。而リタ则留在这里保护太阳树。在上方的路上突然一个黑色光波袭来。

黑衣："你把伯爵打倒了，ジャンコ！"

天鼓："你是？"

黑衣："我是暗黑少年サバタ。是你的敌人不是同伴。给你个忠告：不要在深追这件事了，你不是已经帮父亲报仇了嘛？"



天鼓："说什么傻话呢？暗之一族要进行吸血变异将世界上的所有种族都消灭！"

サバタ："消灭生命？那是银河宇宙的意志，谁都不能违背。连太阳系也是有寿命的。"

天鼓："什么意志！太阳系的所有生命都是太阳的意志决定的！我们现在要去救月下美人。"

サバタ："要用战斗来决定输赢吗？反抗银

河意志就是否定宇宙的起源，生命的起源。哼，你和我也有着要决斗的命运。”说完サバタ又消失了。

天鼓：“他是什么人…？和你应该有关系，他的围巾和你有同样的味道。但怎么会是暗之族呢？好了，没时间了快行动吧。太阳与你同在！”

途中迷宫介绍和可得到的重要道具

舍てられた武器库：剑类型武器エンサー，将石块作为垫脚石下 2 个楼梯，后压在机关上内部得到。银货（某个石块旁的隐藏宝箱）

试练の阶段：命の果实（推 2 个木箱可得到），银货（很多蜘蛛的大厅隐藏着），关底要在不被发现的情况下干掉 3 个僵尸。

暴かれた墓地：连射型武器ナイフ，银货（地下），关底也在地下。

名も知れぬ岩：命の果实，银货，这里的关底要不被发现的情况下开启所有宝箱，之后得到钥匙就可出去了。

死の岩壁：银货（破坏房间里的冰块），命之果实，关底是斧头。

朽ちた坑道：吹飞型武器ランス，得到方法很特别。(如图)画红框的落脚点和光线都在有阳光的时候出现，要让僵尸要不被光线照到而通过落脚点走到开关上，巧妙你要控制光线强度。银货（第一个场景结尾处隐藏着），干掉关底才得到钥匙。

苦闷の家：回旋型武器ボルテックス，银货，关底要在黑暗中秘密干掉 3 个僵尸。

瘴气の森：武器主干トリプル（可储存 3 格能量，一开始将上方石块推下做垫脚后推下面的得到（如图），银货。

苍空の塔：得到火和冰属性的透镜后才能进入，具体见文章最后。

来到地图北方的**永久冻土**，在这里又遇见了暗黑少年サバタ。

サバタ：“愚蠢…竟然没有逃跑。哼！那么你的太阳少年的力量，就让我利用一下好了。ジャンコ，穿过浮冰来永久冻土吧。真是个有趣的游戏，哈哈哈哈。”

由于外面的空间不够大，穿越浮冰来到内部召唤出了魔发阵。最后面对的是サバタ利用暗黑之力召唤出的冰冻银狼スノー・ウルフ。太阳枪对他的威力不大，且不能补充能量。应趁他不能移动的时候用冰块推向它，几次就搞定了。将冰狼干掉后サバタ出现了。

天鼓：“你到底是不是暗之一族的手下！？”

サバタ：“受到光照射的时候就会出现影子。我是光中的影，暗黑枪的继承者。再会吧，我在东边等你。”

在到达魔法阵的时候冰狼将它毁坏了，没办法。只能去出口处封印了。胜利后得到透镜フロスト，冰属性攻击，能消除挡路的火球。同时暗之封印也解除了 1 个。之后向东来到**火吹山**。这里的岩浆地面可用フロスト冻住。深处又遇见了サバタ。

サバタ：“呵呵，要做好下一次游戏的准备啊。把迷宫的机关解开来我这里吧，等你哦。”接下来要去周围的 3 个地方将开关打开。推箱子的比较麻烦（见图）。之后挑战炼狱铁巨人・ムスペル。



boss 防御力强劲，但是他滚动时将他引到岩浆附近然后装备吹飞型的武器将他推入可造成损伤，在他从岩浆里出来后身体还是红色的时候用冰属性攻击也有特效。

サバタ：“将 2 个守护者都击退了，真精彩啊。”

天鼓：“サバタ，你的目的到底是什么！？”

サバタ：“到时候自有分晓，你可千万不要死啊ジャンコ。在太阳都市等你。”将巨人净化后得到透镜フレイム，火属性攻击，能够破坏冰块。而且通往太阳都市的 2 个封印全解开了。

此时可回到太阳树处，发现太阳树 2 边的树枝长出来了且非常茂密，リタ也给了你 2 个道具，同时可种植的树洞也增加了。收获果实后前往太阳都市。

来到了封印解开的地点。天鼓说要想进入漂浮在空中的太阳都市就得要去北西的迷の森得到一样东西好让我们能够传送进去。

来到迷いの森，只有这里才开的花ひめぐり能够指明太阳都市的方向。

在这里前进要遵循北 1 次东 4 次北 2 次的顺序来前进才能找到花。而这个东南西北要根据自己的影子（游戏时间为早上才出现有影子），因为太阳是东边升起的。所以影子头所指的方向为西，脚为东。然后头的左面是北面。这样再按照规定行走就很容易就到达目的地了。

途中迷宫介绍和可得到的重要道具

残された塔：先一直往上（途中可得到开上面门的钥匙）打倒 boss 铠甲骑士后回来开门，最后得到喷射型武器クルセイダ　。银货（关底旁边的房间 4 个僵尸中隐藏），还有个不隐藏的银货。

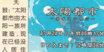
冰の溪谷：迷题都为推冰块，某些地方要将冰块融化 1 块后才能继续推。这里有回旋型武器トルネード。

大地の伤痕：这里依靠控制阳光强度可得到 1 个生命果实，地下还有银货和连射型武器ダガ　。最后的 4 个开关是控制内部的僵尸的行动方向，让他踩到机关就能进关底了。

忘れられた墓：地下有银货，命之果实，和剑类型武器ソードマン。

奈落：这里很多道路要在有光线的时候才出现。在内部按提示牌上所说按上上下下左右左右 BA 可得到命之果实，银货，吹飞型武器ジャベリン。

来到**太阳都市**的地点，天鼓用魔法阵将主角传送了进去。



天鼓：“太阳都市由太阳一族所建造，现在已经没人居住

了。一定要搞清楚サバタ的目的是什么。去吧，太阳与你同在。"

太阳都市刮有强风，如果被刮掉下去的话就 OVER，记得要多记录。吃了红蘑菇变小的话会不受风力的影响。历尽千辛万苦之后到达内部，被告之要从排水口前进（也要吃红蘑菇变小才行）。之后又遇见サバタ了。

サバタ："看见太阳都市中央的塔了吗？塔顶上那个女的在等你。"

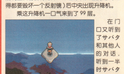
天鼓："少废话！你到底有什么企图！ジャンコ，开枪！和他决一胜负！"

之后就开始了战斗，可是主角却怎么也打不中他…

サバタ："哎呀哎呀…你的搭档真是冲动啊！前面是你说要决斗的吗？现在的你还是快去塔里救人吧！"

天鼓："看来我们的确缺乏冷静。"之后要经历 2 场 boss 战，并得到了透镜アース（可使植物生长为台阶）。然后从正门进入，上楼途中得到武器装备クォード。来到上方要解开 4 个机关，让鸟石像被石化光线喷射到才行。先推开箱子解开第一个后打开了 3 扇铁门。后面的迷题都要依靠反射镜，对反射镜按 A 可调整它的反射方向。如果对它喷射光线的话可毁坏它。分别调整反射镜将另外 3 个石像机关也搞定（记得都要毁坏一个反射镜）后中央出现升降机。

乘这升降机一口气来到了 99 层。



在门口又听到了サバタ和其他人的对话，听到一半时サバタ突然出现。

サバタ："偷听难道是太阳使者应有的行为吗？那个女的在等你呢，快去吧。"

天鼓："可能是个陷阱，还是我先进去好了。"不一会门内传出了天鼓的惨叫，果然是个陷阱。主角连忙赶去，只见天鼓已经倒在了地上，面前站着一个女孩。这时传来了天鼓的声音："ジャンコ，用最后的力量在外面做了一个魔法阵。你要将这个女的打倒，救出月下美人。太阳与你同在…"说完后消散而去了…

少女："失去了朋友还能作战吗？下一个就轮到你了…" 说完后少女化为了巨大的怪物美杜莎，战斗开始了！

要调整反光镜将她吐出的雷球击向她自己。之后拖到和サバタ战斗的地方进行净化。不过要注意的是当净化进行到一定程度的时候她会躲进棺材，这时



要将光线浓度降为 0 将她骗出来后继续净化（当棺材打开的时候赶紧将光线浓度加强），净化后サバタ出现。

サバタ："4 大元素的能量都得到了，终于可以使女皇所在的暗黑城去月球了。月下美人、月光仔，月之力的究级变异…一切女皇都能做到了。不过，这样就违背我的目的了…"。突然出现一股力量使サバタ十分痛苦。

??："サバタ，快回来。你的任务已经结束了。"

サバタ："切，和你的胜负又要延期了。我…会等你的…"

途中迷宫介绍和可得到的重要道具

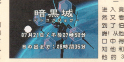
暗の栖家：可得到命之果实和银货各 1 个。关底房间上方有个隐藏的银货。

火龙の狩场：银货 1 个，用装备ビートマニア发出声响引僵尸离开机关后得到特殊型武器ジャグラ （子弹可反弹）。

降魔の城：楼顶靠反射镜得到钥匙。路上可得到命之果实 1 和银货 2 个，连射型武器グラディウス。

水魔の槛：剑类型武器ソードマスター，银行门前有个隐藏的银货。

从中部的魔法阵来到了**暗黑城**。



一进入竟然又看到了伯爵！从他口中得知他和他的 3 个仆人分别守护 4 个封印来保护女皇，看来一场恶战等着主角。先拿取透镜クラウド（可破坏石头木箱等障碍物）后上楼。之后分别要去 4 个地方解除封印。

火之塔：启动机关后上楼，推石块后关掉机关从另一处下来关掉机关可继续前进。之后某处要站在楼梯上装备ジャグラ一使子弹弹射到机关上（如图），自己快速跑到地面乘着地面上升继续前进。之后在喷火群中得到 1 个生命果实。

水之塔：这里要靠推冰块将自己卡住然后烧毁冰块才能滑入下一个场景。然后在一个要启动机关的地方要将宝箱怪勾引到机关上来才能进铁门（如图）。之后的推冰块比较难，但可以调查黄色提示牌选 1 可直接通过。没什么损失的，想自己推的话就动动脑子拉～

风之塔：上部有反射镜的地方要引诱石化鸟放石化光反射到石像上才能启动机关。机关处的计算公式为：8÷2+5=9（倒过来看）

大地之塔：一开始的黄色告示牌上可看到密码。内部 2 个拉杆拉 1 个的话可拿 3 个宝箱，2 个全拉可上楼梯。内部机关房拉 2、3、4 才可继续前进。内部的机关要你输入 1F 看到的密码（其实就是当前的时间，时间变密码也变）。

终于将 4 个封印都解开了，上楼后得到装备クイント（可储存 5 格能量）。干掉章鱼后得到命之果实。输入红蓝数字的时候应该输入 5、3。红黄蓝的时候应该是 2、5、4，上楼得到银货。之后遇见了サバタ

サバタ："封印解开了，4 个塔都被毁坏了。城现在不能上升了，女皇很生气啊。哈哈哈。她牺牲了 4 个仆人才得到前去月亮的能量。不要犹豫，全力决斗吧。我现在力量已经达到极限了！"

战斗时攻击他的背后才能奏效，如果被他发现的话应该快逃。他旋转攻击时要使用喷射攻击让他撞上来。他放出的幻影碰到就会爆炸。

中途打他到红血后：

サバタ："哈…哈…绝对不能输！暗黑枪！给我毁灭一切的暗之力吧！"各处涌来的暗之力缓缓注入他的体内，"来吧！ジャンコ，让黑暗和太阳决一雌雄吧！！"一切照旧就能干掉他。

サバタ："哈哈哈哈，我输了…我的憎恨使我软弱。月下美人…我的母亲就拜托你了"突然天鼓出现了～

天鼓："我再次实体化了，太阳少年。リンコ的儿子ジャンコ，要我向你说明吗？我的太阳意志在地面上的姿态本来是物理化的存在。



在被石化后我的意识被サバタ带走了…可能是因为他流着月光仔的血。他的母亲就是月下美人…他在不知道自己身份的情况下被利用了。现在我们去阻止暗之女皇吧。决不能让她利用太阳之力和月下美人的力量将全世界都进行吸血变异！"

之后サバタ缓缓道出了他的心事："女皇给了我暗黑枪并把我培育为暗黑少年。我的身体里也栖息着暗黑物质。在拥有力量的同时我的

身体和心也在被腐蚀。月光仔的血渐渐被吸血变异变为不死族。在世纪末每个人淡忘太阳的时候女皇的行动开始了，伯爵袭击了太阳都市。把我和月下美人带来了暗黑城，我并不知道自己的母亲是谁。第一次见面，你是暗之族的敌人，太阳仔和吸血鬼猎人。我们是对立的，太阳战士必定要和暗黑战士决斗的。在我的身心被黑暗吞噬的时候，月下美人帮助了我。虽然我不知道她是谁和我有什么关系。但是守护我的月光围巾却证明了她是我母亲。知道真正敌人的我却没有停止战斗…还一心追求力量。这个是银河的意志…黑暗的意志？还是我自己的意志呢？カーミラ…被害怕她特殊能力的人类所杀的可怜的魔女，之后而成为了伯爵手下的暗之一族。她和我都是牺牲者。对于她的怜悯，是否只是因为有相同命运？追求力量的我，阻止不了カーミラ的牺牲，也救不了母亲。那不只是为了欺骗自己而找的借口吗…？不过，就算是不惜牺牲她而得到的力量…也没能敌过你。真正的力量…到底是什么？你知道吗，ジャンコ？”



通过了一段长廊后终于到达了女皇ヘル的所在地。

ヘル：“久违了，我的敌人。你把サバタ打倒了…看来将月光仔的体内注入黑暗的力量这种实验是徒劳的。”

天鼓：“ヘル！把月下美人マーニ给放了！”



ヘル：“那个女人和是月光仔也暗之族啊。我把被夺走的妹妹带回来不行吗？”她的话使主角大吃一惊，“原来你什么都不知道就来了啊…你前面打倒的其实是你的兄弟啊。而你打倒的不死族又是什么人呢？把所有的种族都用吸血变异变成不死族，把他们从生死轮回中解放出来。我这样做是挽救了世界！”

天鼓：“胡说！连活着都不是，算什么生命！要会笑、会哭、会生气、会开心、也会伤心！虽然痛苦了点但是这样才算是活着啊！孕育所有生命的是太阳！不是什么宇宙银河的意志！”



开始了最终的决战，天鼓就地召唤了魔法阵。战斗中要保护天鼓召唤出 4 个净化装置，当他被黑球包围要喷射光线来消除。攻击 boss 到一定度她会回复 HP。4 个装置召唤完毕后到中间按 B 蓄力之后松开 B 发射究极太阳弹。胜利后ヘル露出了她的真正面目并对主角攻击，这个时候サバタ出现救了主角。



之后开始了真正的最后一战。首先要打掉他的手，之后就能安心的在中间蓄力发射究极太阳弹了。努力吧，大家！

通关后：

通关后会为你计算总的评价，然后给你的密码能去网上下载壁纸。同时还给你 1 个暗之纹章和 1 个暗之枪的配件（随机，通关 1 次给 1 个）。并叫你记录，读取记录继续游戏就可用难度 hard 开始游戏。在太阳数下多出 1 个传送点



可查看自己的评价等，要是有漏拿的生命果实和银货还有武器它也会提示你去什么地方拿的。

第 2 个大地图中苍空の塔。传说这里是守护月之女王的白银骑士所在地，他也被称作月



和剑的ガーディアン。如今他使用的剑就在塔的最上面。要拥有了冰和火的武器道具，才能消除门口的阻挡物进入。

塔内的规矩如下：

1 通往上层的青色门的钥匙在敌人手中，要打出来。

2 持有相应的纹章才能打开相应的门。

3 攻略塔的途中是不能记录和继续的。

4 每次到达最上层塔的高度都会增长。

打到最上层的时候有 6 个纹章的门，内有武器

绿色：吹飞型武器ファランクス。

紫色：回旋型武器テンペスト

黑色：特殊型武器ストーカー（发射吸引敌人的子弹）

水色：连射型武器カミラティ

黄色：喷射型武器ドラグーン

橙色：剑类型武器サムライ

纹章得到法：

第一次进入会随机给你风火冰地 4 个纹章中的 1 个，没得到的 3 个只能在通信的时候选纹章共鸣得到。暗之纹章在通关后得到。光之纹章 2 周目的时候大地巫女给你的。拥有 6 个纹章后进塔可得到月之纹章，然后可上塔顶和月之骑士战斗，从而完成这个迷宫。

打月之骑士：一开始猛攻便可，打掉他的盾牌后他会变换属性，要用火或冰来攻击。胜利后得到装备ガ　ディアン（发射剑气）。

暗　黒　ローン
ガン・デル・ソル
ローン
Ⓐけってい　Ⓑもどる
タンク：0ソル×（1+利率：5）
=00ソルのエネルギーを借ります。



文、编：热血佣兵

鬼武者 Onimusha Tactics

鬼武者战略版

GBA	发售日：2003 年 7 月 18 日	类型：SRPG	1 人
	厂商：CAPCOM	媒体：64M 卡带	售价：4800 日元

CAPCOM 不知是错了那根弦，竟然将鬼武者作成战棋类游戏并按到了 GBA 上。游戏基本设定上模仿皇家骑士团与最终幻想战略版。玩过之后基本上得出了一个结论，CAPCOM 还是不适合做战棋类游戏的……本来要我玩 10 话就已经很大的煎熬了，但耐于怎么说人家也是 CAPCOM 的招牌大作，好歹也就写写吧……

游戏系统

本游戏的系统完全是最基本的战棋类型，说白了就是没什么系统可言。跟众多战棋游戏一样，基本方式也是移动攻击，攻击移动的老路子。除了这些也就不过加些技能（少得可怜，每人最多 4 项）及武器得制作与强化。都不是什么新鲜玩意……那么下面让我们进入攻略正文。

青年忍者王仁丸得到消息说故乡伊贺之里面临着一场浩劫，遂中止了云游修行火速赶回了伊贺。在半路三只自称为幻魔的怪物挡住了他的去路……

第一话 幻魔

胜利条件：敌全灭

败北条件：王仁丸死

游戏的第一话，一上来王仁丸的恩师百地三太夫会助其消灭一只幻魔。然后再传给王仁丸“鬼之笼手”并教给玩家基本的战斗方法。其他都没什么可说的，唯一要说一下就是这个“一闪”，此项指令的作用在于能将对自己近身普通攻击的对手一击必杀（对远程攻击及技能攻击则束手无策），但可惜的是直到通关我也没弄清它的发动条件……

击败了幻魔之后王仁丸的妹妹胧（おぼろ）赶来迎接，三人回到伊贺之后三太夫向兄妹俩说出了真相。原来王仁丸和妹妹胧本都不是伊贺的人，而是鬼一族的遗儿。而他们的宿命便是要打倒鬼一族的夙敌幻魔一族。在了解了这一真相后王仁丸更加坚定了打倒幻魔保护伊贺的决心。

第二话 伊贺的攻防

胜利条件：敌全灭

败北条件：王仁丸死

敌方兵力：

幻魔杂兵 X 4

HP80 SP0 LV3

ジャイド

HP140 SP22 LV5

信长

HP999 SP100 LV50

一开始的时候会有伊贺三人众的彦一，坊丸，半平太加入队伍，对于现阶段来说是不可或缺的战力，但到后面大批强人加入之后也难逃下岗的命运。第三回合时会有神秘人物狙击信长，而他也因此撤离战场，这样也就没什么悬念了，放心的将剩下的敌人全灭吧。



胜利之后三太夫传来消息，虽然王仁丸等人拼死作战但伊贺最后还是被幻魔大军由其他方面攻落了。为了给无辜惨死的人们报仇也为了不让幻魔继续危害人间，王仁丸等人追击着幻魔大军来到了大和郡山城，而在这里他们遭遇了信长的心腹部下羽柴秀吉的拦截。

第三话 杂贺の若头领

胜利条件：敌全灭

败北条件：王仁丸死

敌方兵力：

幻魔杂兵 X 3

ムサイド

HP140 SP 18 LV5

ゴザレス

HP150 SP18 LV7

第三回合时伊贺的另一位女忍者燕（つばめ）也赶来支援王仁丸等人，燕与胧同样属于技能型，HP 的成长很低，但 SP 很高。

胜利后燕告诉王仁丸信长的真正目的其实是信贵山城的某件器物，于是王仁丸一行又跋涉来到了信贵山城内。

第四话

胜利条件：敌全灭

败北条件：王仁丸死

敌方兵力：

ムサイド X 3

ジャイド X 2

ゴザレス

本关其实就是王仁丸，松永久秀，杂贺孙市，信长四伙人的“平蜘蛛釜”争夺大作战。但其实结果都一样最后久秀会抱着平蜘蛛釜自杀，而信长一伙人也自认达到目的而撤退了。

第五话 杂贺侵攻

胜利条件：敌全灭

败北条件：王仁丸或孙市死

敌方兵力：

ジャイド X 3

ムサイド X 4

ゴザレス

信长为了报孙市对他的一矢之仇而亲率大军扑向杂贺。王仁丸等人为了不让杂贺重蹈伊贺的覆辙全力相助，就在击退敌人的结果眼上，一支暗箭射中了孙市……

第六话 木津川のカブキ者

胜利条件：敌全灭

败北条件：王仁丸或カブキ死亡

敌方兵力：

ジャイド X 4

ムサイド X 3

经三太夫告知如果想救活孙市就得带着白虎之珠前往地狱找回孙市的灵魂。一行人在途中的木津川遇到了一名奇怪的歌舞伎（カブキ），在他听说王仁丸等人要去打败幻魔后便硬赖着加入了队伍。

第七话 地狱の番人

胜利条件：敌全灭

败北条件：王仁丸死亡

敌方兵力：

地狱鬼 X 6

HP120 SP5 LV8

阎魔大王

HP300 SP100 LV10

原来阎魔大王也是鬼之一族的后裔，这下好了大家都是亲戚，办起事来就方便了。他老人家爽快的答应了王仁丸等人救活孙市的请求，不过在那之前却要先试试王仁丸等人的实力。



第八话 白虎阵

胜利条件：ドリキーン倒

败北条件：王仁丸或孙市死亡

敌方兵力：

ジャヒノーンX4
HP180 SP20 LV9
ナナィドX3
HP120 SP36 LV10
ドリキーン
HP350 SP120 LV12

救活了孙市之后一行人按照三太夫和阎魔大王的指示前往四个封印之一的白虎阵，而在这里则是信长手下幻魔四天王之一的ドリキーン。

第九话 白虎阵·后篇

胜利条件：ドリキーン与クリキーン共倒
败北条件：王仁丸或孙市死亡



敌方兵力：
シャヒヌーンX2
HP180 SP20 LV9
ナナィドX3
ドリキーン
HP350 SP120 LV12
クリキーン
HP350 SP120 LV12

孙市在白虎之力的护佑下揭开了白虎阵的封印，这就离打败信长更近了一步。而此时上一关中登场的ドリキーン则与其哥哥一起再度登场。需要注意的是这哥俩必须在同一回合击倒，否则它们就打之不死……

第十话 人か？幻魔か？

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
幻魔刀兵X2
HP140 SP0 LV9
ジョーダーX2
HP210 SP14 LV10

战斗开始的时候使用斧子的虎铁会加入我方队伍，到了第二回合的时候会由迷之女性アクバ出现，然后马上又离开。过版之后大家会惊异的发现她是一个专与幻魔作对的幻魔……

第十一话 姬路城の歌舞伎

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸或阿国死亡
敌方兵力：
幻魔刀兵X4
ジョーダーX2
ビストゥーラ
HP280 SP20 LV12

一行人在赶到姬路城时，正撞见与一与阿国设计暗杀秀吉不成。见义勇为的伊贺众当然要拔刀相助了！

第十二话 异变！淡路岛

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死
敌方兵力：
幻魔刀兵X4
ジョーダーX2
ヒュージャイドX2
HP140 SP20 LV11
ギュロッソス
HP320 SP24 LV12

当众人赶到淡路岛的时候发现这里的守兵竟然在大白天睡觉，而没过多长时间胧和孙市等人也相继睡了过去，就当王仁丸也要挺不住的时候，神秘少女アケハ再次出现救下众人。

第十三话 高松城！水攻め！

胜利条件：幻魔ホンフ全破坏
败北条件：王仁丸死亡

高松城正被秀吉的水攻之计围困，受毛利氏委托的惠琼来到秀吉处调停，但却被拒之门外。此时王仁丸一行赶到，大家决定使用武力来解决问题。

第十四话 キルデンスタンの秘密研究室

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸或アケハ死亡
敌方兵力：
ヒュージャイドX2
ドロガンドX2
HP200 SP32 LV12

幻魔キルデンスタン的研究室内，这家伙居然发明出一种怪药，据说只要投入井水给人喝了就会让人变成幻魔。就在它得意洋洋之时，アケハ趁其不被偷走了怪药……本关过后一名叫做“修罗”的剑士加入，而アケハ则还要等些须时候……

第十五话 沙に埋もれた鸟取城

胜利条件：ソンヒ全倒
败北条件：王仁丸死
敌方兵力：
ギュンボスX8
HP200 SP24 LV13

王仁丸等人在鸟取城的沙骸中找了半天还是没能找到朱雀之珠，这时神秘阴阳师出现并请求王仁丸前去救助上月城的尼子胜久与山中鹿之助。アケハ自告奋勇前去救援二人。而王仁丸等人当然也不能就这样袖手旁观。

第十六话 上月城的攻防

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
バイゴサレスX4
HP220 SP24 LV14
ドロガンドX3
HP200 SP32 LV12
ベオシーケル
HP240 SP25 LV14

本关一开始时伊贺的忍者才藏加入主角的队伍。胜利之后アケハ带着山中与尼子回到王仁丸的面前，当说起朱雀之珠的时候，尼子说他知道……

第十七话 宿命の者

胜利条件：12 顺内敌全灭
败北条件：王仁丸死亡或超过规定时间
敌方兵力：
バロガンドX5
バイゴサレズX2
ラクンッソス
HP386 SP26 LV16

一上来幻魔ラクンッソス就使用毒气使王仁丸等人陷入了战斗不能状态。这时アケハ挺身而出站出来救起了众人，而她自己则受了重伤，为了不让重要的伙伴倒下王仁丸等人必须在 12 顺以内击倒敌人。

第十八话 朱雀阵

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸或アケハ死亡
敌方兵力：





オレナナイトX2
HP180 SP47 LV16
バイゴサレズX2

アケハ有生以来第一次感到了朋友的温暖，在这温暖之下令朱雀之精灵降临其身。既然宿命之者与朱雀之珠都在手上，那么就没什么可忧郁的了！目标——朱雀阵!!

第十九话 朱雀阵·后篇

胜利条件：ハラハキ倒
败北条件：王仁丸或アケハ死亡
敌方兵力：
バイゴサレズX3
オレナナイトX4
ハラハキ
HP650 SP30 LV20

解开了朱雀阵之后的王仁丸一行人在前进的路上遇到了一名十分奇怪的幻魔敌人，它竟然硬要王仁丸向他挑战……

第二十话 怪童丸，现だる

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
幻魔武士X7
HP200 SP0 LV18
マグンッソス
HP400 SP20 LV21

第四回合时，怪童丸会作为NPC增援我军，过关之后便会加入队伍。他的出现也就是在说虎铁可以下岗了……另外在关末剧情中，神秘的阴阳师会引发王仁丸的“真鬼武者变身”能力，此项能力会消耗王仁丸一半的SP使其变为战斗力强悍的鬼武者，踏平战场上的所有敌人。



但要注意的是变身之后会不受玩者控制（但绝对不会攻击自己人）且不能取得经验。

第二十一话 滨松の养魔场

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸或小太郎死亡
敌方兵力：
ノームソシアX3
HP230 SP14 LV17
ハラムソシプX2
HP240 SP20 LV18
マグンッソス

風魔小太郎。
（ふうまこたろう）

开始时风魔小太郎会加入我军，但一定要注意不能让其被敌人围攻，另外敌人的幻魔每4个回合会成长一次，成长到最大之后还会分出若干个小幻魔继续成长，一定要多加注意！

第二十二话 长筱の战い

胜利条件：幻魔ガドリング炮全灭
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
幻魔武士X3
ガドリング炮X4
HP255 SP64 LV18

为了不让武田的骑兵坏灭在信长手上ガドリング炮之上，王仁丸等人火速赶往东国的长筱，但……还是晚了一步……

ガドリング炮射程远，威力大！一旦被击中两次就小命不保，我在玩到这关的时候被迫用了一次鬼武者变身……

第二十三话 ドゲロの杯

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
幻魔武士X4
フィルメルクX4
HP280 SP35 LV19

本关一开始キルデンスタン带着一群喽罗来挖武田信玄的墓，信玄的旧臣三十郎以性命相搏来阻止。眼见如此忠义行为，王仁丸等人怎能袖手旁观？

第二十四话 清州城の罠

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
幻魔武士X2
フィルメルクX5
サムノッソス
HP480 SP33 LV21

虽然大家尽力阻止，但最终キルデンスタン还是拿着信玄的头盖骨送回给了信长。清州城中，信长拿信玄等人的头盖骨作成酒杯与部下们畅饮，秀吉和胜家都忙着给信长拍着马屁，惟独一旁的光秀不但不去喝那盛在头盖骨中的酒，而且还劝建信长多为天下百姓着想，结果……

另一方面王仁丸等人也来到清州城下……

第二十五话 清州の幻魔兽

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死
敌方兵力：
ベロン
HP200 SP39 LV18
ベロスク
HP300 SP30 LV19
ベロズーナ
HP400 SP39 LV20
ギラムサイド
HP280 SP23 LV20

清州城的地下，残忍的幻魔把无辜的动物也都改造成了幻魔，面对这种种王仁丸再次的挥起了手中的白刃……

第二十六话 悲剧の宿命

胜利条件：敌全灭
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
ギラムサイドX3
ドロガンド改X3
HP250 SP44 LV20

再次遭遇了キルデンスタン，他竟然透露说怪童丸也是他所改造的幻魔，并说其本名为龙之介，而且还是被青龙之精灵所选中的宿命之者。然后便将怪童丸破坏掉了……

第二十八话 苏れ！怪童丸

胜利条件：サンダーガイン倒
败北条件：王仁丸死亡
敌方兵力：
ギラムサイドX3
ドロガンド改X4
サンダーガイン
HP666 SP24 LV22

为了令怪童丸复活，小太郎提议到松仓城的幻魔改造间拿到它的制造图进行修理……

第二十八话 幻魔炮を进ぇ

胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死
敌方兵力:
ギラムサイドX4
ドロガンド改X2
キンメスナX2
HP200 SP44 LV22

刚刚把怪童丸修好，上杉谦信的使者便来到众人面前，请求王仁丸等人一同对抗幻魔炮……

第二十九话 幻魔炮
胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
メドザイムX2
HP660 SP26 LV23
ドロガンド改X4
キンメスナX2

眼看就可以阻止幻魔炮的发射时，キルデンスタン又出来阻挠，最好王仁丸等人还是晚了一步……



第三十话 降临せよ！青龙の精灵
胜利条件:ザパロッリス倒
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
キンメスナX3
メドザイムX4
ザパロッリス
HP640 SP35 LV25

幻魔炮已经发射，残留下来的希望又减少了一个，无奈的众人只得赶往北之庄城寻找第三颗宝珠——青龙之珠……

第三十一话 青龙阵
胜利条件:マーダナナイド倒
败北条件:王仁丸或怪童丸死亡
敌方兵力:
メドサイムX3
キンメスナX4
マーダナナイド
HP240 SP65 LV25

在众人的激励之下，怪童丸终于摆脱了キルデンスタン的控制，成功的觉醒了青龙之力……

第三十二话 青龙阵·后篇
胜利条件:ラミーシア倒
败北条件:王仁丸或怪童丸死亡
敌方兵力:
メドサイムX5
マーダナナイドX2
ラミーシア
HP999 SP35 LV28

击倒了幻魔四天王的一人ラミーシア之后,现在四个封印只剩下一个……

第三十三话 防卫线を突破せよ
胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
バジャイドX2
HP390 SP46 LV26
キラジョーダーX5
HP410 SP49 LV26
ケフエッグ
HP888 SP49 LV28

不能忍受信长暴行的光秀终于发动了反乱,但没想到的是此事早已被信长察知,光秀被迫撤退到丹后的宫津城，在三太夫的指示下王仁丸一行人火速前往宫津救援光秀。

第三十四话 反逆の亲子
胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
キラジョーダーX4
バジャイドX3
ギオジーゲル
HP670 SP35 LV27

就在光秀已经与爱女玉子(即カラシア,没记错的话此时她还没受洗改名，所以在这里使用其原名玉子)作了今生别,认为已经无路可走之时,王仁丸等人杀了进来救下了光秀,但玉子却被秀吉掳走……(最后一名宿命之者·玄武力量的持有者明智光秀加入，其正体为从前多次帮助王仁丸一行的阴阳师……)

第三十五话 武士の友情
胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
キラジョーダーX2
ギオジーゲルX2
バジャイドX2
ジャヒーダX2
HP360 SP39 LV27

为了寻找最后一颗宝珠——玄武之珠,光秀带领大家来到出石城，在这里等待他的竟然是以前的同僚——丹羽长秀……

第三十六话 ガラシアの行方
胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
バジャイドX2
ビューバジャイドX2
HP200 SP29 LV28
ジャヒーダX2
ギオジーゲルX2

长秀告诉光秀他的女儿玉子已经被秀吉带到了京都，为了救回女儿，一行人急忙赶往京都,但是还是没能找回玉子,只在她所留下的信上得知玄武之珠被存放在龟山城内%

第三十七话 激斗！龟山城
胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
ジャヒーダX2
ビューバジャイドX4
ハイバムド
HP700 SP50 LV30

再次遇到秀吉，他告诉众人玉子已经被选定为打开地狱门的活祭,要众人早早放弃希望。

但坚定的主角们又怎会让这猴子得逞!

第三十八话 最后之珠——玄武

胜利条件:10 回以内敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
ビューバジャイドX3
ジャヒーダX4
ダバハムド
HP700 SP100 LV30

虽然拿到了玄武之珠,但宝珠却已经死了,不能降临在光秀身上了。正在众人苦恼之计,刚刚已被信长杀死的玉子的灵魂却飞入珠内,于是……

第三十九话 最后的结界·玄武阵

胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸或光秀死亡
敌方兵力:
ライゴザレスX4
HP840 SP31 LV32
幻魔ガスダンクX2
HP500 SP500 LV28
幻魔铳X2
HP500 SP30 LV28

终于来到了最后的结界,这里被布置了的大量的机关和兵力把守,但……已经失去了太多太多的主角们又怎会为此而退缩??

第四十话 最后的结界·玄武阵·后篇

胜利条件:ガラカラック倒
败北条件:王仁丸或光秀死亡
敌方兵力:
ライゴザレスX5
ガラカラック
HP1600 SP52 LV35

终于,幻魔四天王的最后一人也倒在了玄武阵内,现在四个封印都已解开,接下来要作的事情就只有一个——去里本能寺的地狱门!

第四十一话 里本能寺

胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
デイマッザーX2
HP690 SP59 LV32
ジンメズナX4
HP420 SP66 LV32
秀吉
HP800 SP60 LV35

终于来到了最后之地,秀吉再次出现并挡在众人面前,一番苦战之后,便是最终决战的前奏曲了!

第四十二话 三途の川

胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
マクスズX7
HP280 SP53 LV33
ギルデンスダン
HP2000 SP210 LV44

秀吉之后接下来要对付的人就是……对,没错,就是那个到处搞一些破坏研究的所谓幻魔科学家——ギルデンスダン!

第四十三话 地狱の祭坛

胜利条件:敌全灭
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
ジンメズナX3
デイマッザーX4
幻魔·秀吉
HP2700 SP100 LV45

地狱的祭坛之上,秀吉已经放弃了作为人类的形态,为了力量而选择了幻魔的形态。不管他变成什么样,总之他要为自己从前的恶行付出代价!

第四十四话 死斗·幻魔阵

胜利条件:信长倒
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
ギドロザイムX2
HP920 SP64 LV35
ソンメルクX5
HP560 SP64 LV35
信长
HP2000 SP200 LV50

最终决战已经开始,在信长所制造的幻魔阵内,王仁丸一行感到非常不适应,但为了这颗蔚蓝色的水之行星,这点困难又算得了什么哪?

最终话 真幻魔王

胜利条件:幻魔王·信长倒
败北条件:王仁丸死亡
敌方兵力:
ギドロザイムX4
ソンメルクX3
幻魔王·信长
HP6000 SP100 LV50

真正的最终决战。变身之后的信长 HP 高得离谱,已经是最终决战了,没什么可考虑的了,真·鬼武者变身!!

结局:打倒信长之后,其化为无数的怨灵四处飞散,为了将这些怨灵封住,王仁丸一个人留在了幻魔阵内……

回到地上的人们也过回了以前平淡的生活,伊贺的忍者们在忙着重建伊贺,三十郎和修罗"幻魔千匹斩"的比赛也因为幻魔几乎消失怠尽而改成了"团子千个食"……而胧和アケハ还在等待着王仁丸的归来,直到那一天……





文、编：热血佣兵



高达 SEED

PS2	发售日：2003 年 7 月 31 日	类型：ACT	全年龄
	厂商：BANDAI	媒体：DVD	售价：6800 日元

游戏的系统有些类似于 SS 时代的 Z 高达。敌人会从四面八方发射子弹，也会走到玩家面前近身肉搏，这就要求玩家能够眼观六路，耳听八方（汗……怎么可能）。另外格斗战中用连击打败敌人的话会获得较高的分数（尤其是打败 BOSS 的时候通常都能得个 5000*N），所以如果你以高分为目标的最好就要多用格斗战，当然，也要控制在条件允许的范围之内，不要不切实际的去要求格斗战……

另外，按照原作的设定五台高达都有相转移装甲，此装甲有一定的数量限制，每被敌人击中一次就有所减少，但机体在有相转移装甲时被击中的话不会产生硬直，也不会消耗机体本身的耐久值，一旦相转移装甲被敌人尽数打破之后再受到攻击就会消减机体耐久值，并会产生很大的受创硬直，所以尽量保护好相转移装甲是保命的关键。

再有，同样按照原作的设定，当吉良得分达到指定分数（右上角的 OS 后面）之后就会发动狂战士模式，在此模式下相转移装甲会有一定的恢复并增加最大值，而攻击力也会翻倍成长（升级??），且在击破敌人时所给的分数会按 *10 加算。







系统介绍

□：射击键，要注意使出后有比较大的硬直时间

X：喷射器，在地面作战的话为大跳跃，在空中按住可滞空一段时间以调整姿势。宇宙战时为闪避，需配合方向键使用

○：防御键，用防御的话会损耗少量机体的 HP，而不会损伤相转移装甲

△：格斗键，配合方向键可使出各种连击，如 FEERDOM 的△，→△，→△，←△。

△+□：消耗一定耐久但无敌时间相当长的"保险"

战斗

第一话的舞台是殖民卫星赫里奥波罗斯（ヘリオホロス）之内。因为受到扎夫特军的突袭，大天使（アークアンジェル）号一下失去了四台高达，平民少年大河吉良（キラ·ヤマド）在偶然的机遇下乘上了唯一剩下的一台 STRIKE，并以此来保护殖民卫星。本关中敌人都不是很强，而 STRIKE 的装备也只有最基础的光线枪及匕首，一上来的玩家可能会比较不适应光线枪的硬直时间，多多使用，习惯了之后就好，匕首则几乎没有硬直可以放心大胆的与敌人进行肉搏。中 BOSS 是前来抢夺高达的扎伏特军少年米凯儿（ミゲル），驾驶机体是强化形的量产机辛（シン），其装备只有一把实体剑，用匕首的三连击（前按住，△，△，△）将其击破可得分数 1500*3，然后再打败几个敌人就是对克尔泽的 BOSS 战，克尔泽的机体装备了实体剑与实弹枪，要小心应付，当他到远处开枪的时候可用"×"跳跃躲过。最后，吉良遭遇了已经投身扎夫特军的幼年时代的好友阿斯兰·萨拉，就在两人不知所措的时候，殖民卫星崩溃了……



剧情

无家可归的吉良只能跟着大天使号去往安全场所，而大天使号在航行中救下了一艘小型民间船，可没想到这里竟载着扎夫特军最高评议会委员的千金拉克斯·克莱因（ラクス·クライン）。善良的拉克斯心中似乎并没有战争的概念，在她的眼中大家都是好人……而此时扎夫特的追击部队突然出现在众人面前。

战斗

第二话的战斗在宇宙空间中展开，敌人大多都是在远处射击，只有少数敌人才会冲过来格斗，所以要打出高分就要看运气了。本关中换成了空战装甲，近身武器由匕首变成





了光束剑，而主要的变化在于身后的推进器，只要按下方向再按“×”就可以轻松躲过敌人的攻击~当冲进废旧殖民地之后会有很多敌人主动冲过来格斗，此时正是拿分的好时机，万万不可错过!! 最后是与阿斯兰驾驶的 AEGIS 的 BOSS 战，注意只要不断在远处射击，打破他的装甲就可以过关了。

剧情

在扎夫特军的猛烈攻击之下大天使的护卫舰沉没了好几艘，在万般无奈的情况下娜塔露·巴基露露少尉竟拿出拉克斯作为人质要挟扎夫特军。身为拉克斯未婚夫的阿斯兰只得在大骂联邦之后愤然离去……而自感内疚的吉良则在好朋友塞的帮助下偷偷将拉克斯送回给了扎夫特，阿斯兰要求吉良一起去扎夫特，但吉良想起来了他出来之间塞的那句：“一定要回来啊！”

战斗

成功与第八舰队会合的大天使号受命前往地球，吉良等人则在芙蕾的鼓动下继续留在了大天使号上。而此时的克尔泽为了阻止大天使号进入地球而使出了最后全部的力量。第三话的战斗还是在宇宙空间，（从本话开始在会让玩者选择 STRIKE 的四种装备，分别是一般型，空战型，陆战形以及炮战型，本关我个人比较推荐炮战形。）但与上一话所不同的是，本话有了落脚点，所以便不能象上一话那样轻松躲避敌人的攻击了，而且这一话敌人都比较凶狠，刚上来多少都会有点不适应。切记要用尽你所掌握的所有方法躲避和攻击敌人（推荐跳跃滞空法，不推荐前冲后退法，因为后者需要很长的准备时间）！本话中也将首次对阵敌人的战舰，尽最快的速度将之解决，省得麻烦。BOSS 战将对阵一只战舰及两架高达（伊扎克的 DUEL 和迪亚哥的 BUSTER），建议攻击顺序是战舰—BUSTER—DUEL，三大敌人都健在的时候你会觉得敌人的火力实在太过强大，击破一架之后你又会觉得 BUSTER 的火力简直到了夸张的程度，尽量跟他们周旋，以躲避攻击为第一目标，等只剩下 DUEL 的时候切记不要马上就跟他近身格斗，应该先将其装甲全破并打剩正好 3 连击的血，然后……



剧情

击退了克尔泽的大天使号终于进入了大气层，但不幸的是却因为某些原因错降在了非洲大陆，也就是说现在还在扎夫特的势力圈内……而迎接他们的则是有沙漠之虎之名的巴尔特菲尔德。

战斗

本关开始战场从宇宙转移到了地面，敌人主要是犬形机动兵器巴库与直升机，前者有着非常灵活的性能，且远程多发弹数攻击也值得注意，而后者则没有锁定提示，只能自己掌握躲避的时间。另外不要以为战场在陆地就用陆战形，本关最好还是使用炮战形，因为中途敌人的要塞会对大天使号发动炮击，此时必须用远程武器将敌人的炮火拦截，而陆战型的远程武器据我感觉是很难跟得上速度……

剧情

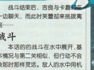
好不容易击退了敌人，吉良也逐渐适应了在有重力的地球上作战，而游击队的少女卡嘉莉的出现则又把故事推向了一个新的未知。

战斗

与沙漠之虎的本格战，一样推荐使用炮战形，在中途的时候会与敌方的要塞展开战斗，此时要多注意脚下，一旦有红圈出现马上躲开，击破要塞之后敌人会一下子上来 7~8 只巴库围攻 STRIKE，这时要千万小心不能被包围，不然危险就大了。BOSS 战对阵巴尔特菲尔德所驾驶的金色巴库，不要与其近身纠缠，尽量利用巴库没有对空武器的弱点跳起来用 LUNCH 炮攻击！

剧情





战斗结束后，吉良与卡嘉莉在一边聊天，而此时芙蕾却来挑拨离间……

战斗

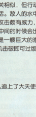
本话的的战斗在水中展开，基本情况与第二关相似，但行动不会象那时那样灵活。敌人的水中用机动战士的远程攻击颇有威力，一定要千万小心。中间的时候会出现几乎满屏的水雷，注意用巴斯卡炮将其击毁。BOSS 战是一艘巨大的潜艇和一台水中强化机动战士的指挥官机。只要将指挥官机击破即可过版。但，为了得到更高分数的我们当然会……

剧情

没什么特别要交带的，主要就是扎夫特的高达队追上了大天使号，并展开战斗。

战斗

一上来就是对 DUEL 与 BUSTER 的 BOSS 战，这一话中 DUEL 换成了重武装形，与 BUSTER 联手的火力网就好象天上的乌云，为了尽量多的躲避，奉劝大家在地面的滞留时间不要超过 3 秒，否则到时候肯定躲不了……建议击破顺序还是先 BUSTER 后 DUEL。两人败退之后紧接着就是对 AEGIS 与 BLITZ 的第二场 BOSS 战，相比前两人，本场战斗敌人的火力明显弱了很多，想击破他们肯定比前场来得容易～



战斗

本关没什么特别的，敌人几乎都是近身格斗形的，所以不用客气，尽管用上陆战形与之相搏就行了。BOSS 战对决尼哥鲁的 BLTIZ，应该说是比较轻松的。最后尼哥鲁用自己的生命护卫阿斯兰撤离了战场。

剧情

阿斯兰好不容易逃出了战场，而此时吉良接到的任务却是——"追击"。

战斗

同样没什么特别，打倒几个杂兵之后就是与阿斯兰的 BOSS 战，个人认为相对比较简单。

剧情

一开始两人都不忍心将



白刃挥向对方，但当阿斯兰击落了多鲁驾驶的战斗之后，一切都改变了……

战斗

最后的战斗，吉良在本关将换乘拉克斯送来的最新锐机动战士——GUNDAM FEERDOM。而本关一定要在限定时间之内打通，否则时间一到就会 GAME OVER。路上敌人会对你尾追堵截，想无伤打倒 BOSS 几乎是不能的，只能说尽量减下不必要的伤害吧～BOSS 战的敌人又是阴魂不散的 DUEL，没什么可说，迅速将其击破方为上策。

剧情

大天使号终于赶在爆发之前脱离了现场，吉良再次回到了大家的面前，此时……

通关之后会追加 ATTACK 模式，同时 VS 模式中也会有许多机会加入。而在完成了 ATTACK 模式中的五关之后就会在 VS 模式中追加高达外传中的两架新机体。而如果能以总分极高的情况下来完成游戏一遍的话则会另外追加阿斯拉后期所驾驶的正义高达。

后记：现在 SEED 还没播完，然而正反两方面的说辞却早已灌满了我的耳朵，这部动画究竟怎样呢？我只想说："我认为就不错。"最后为大家奉上此动画诸多主题曲中现在最为人气的——"晓之车"

暁の車

作词：梶浦由記
作曲：梶浦由記
演唱：FictionJunction featuring YUUKA

風さそう木陰に俯せて泣いてる
kaze sasou kokage ni utsubusete naiteru
随风起舞的树荫下仰面而泣

見も知らぬ私を私が見ていた
mimoshiranu watashi wo watashi ga miteita
望着那个素不相识的我

逝く人の调べを奏でるギターラ
yuku hito no shirabe wo kanaderu gitaara
吉他为逝去之人而奏

来ぬ人の嘆きに星は落ちて
konu hito no nageki ni hoshi ha ochite
流星为不归之人叹息

行かないで、どんなに叫んでも
yukanaide donnani sakendemo
别离我而去、如此竭力呼喊

オレンジの花びら静かに揺れるだけ
orenji no hana bira shizukani yureru dake
却只换来橘黄花瓣静静摇摆

やわらかな額に残された
yawarakana hitai ni nogosareta
留在稚嫩脸庞上的

手のひらの記憶遥か
te no hira no kioku haruka
存于掌心中的记忆已渐遥远

とこしえのさよならつま弾く
tokoshie no sayonara tsumabiku
指间奏出永恒的离别

優しい手にすがる子供の心を
yasashii te ni sugaru kodomo no kokoro wo
依附在温柔臂腕上的孩童之心

燃えさかる車輪は振り払い進む
moesakaru kuruma ha furiharai susumu
被呼啸的车轮无情抛开

逝く人の嘆きを奏でてギターラ
yuku hito no nageki wo kanadete gitaara
吉他弹出逝人轻叹

胸の糸激しく掻き鳴らして
mune no ito hageshiku kaki narashite
拨弄心中之弦难以平静

哀しみに染まらない白さで
kanashimi ni somaranai shiro sade
未染哀伤的白洁之上

オレンジの花びら揺れてた夏の影に
orengi no hana bira yureteta natsu no kage ni
摇摆着橘黄花瓣的夏日之影久不散去

やわらかな額を失くしても
yawarakana hitai wo nakushitemo
即使稚嫩的脸庞已经不再

赤く染めた砂遥か越えて行く
akaku someta suna haruka koete yuku
也会穿越那被夕阳染红的沙滩

さよならのリズム
sayorana no rizumu
离别的旋律

想い出を焼き尽くして進む大地に
omoidewo yakitsukushite susumu daichi ni
燃尽所有回忆前行的大地上

懐かしく芽吹いて行くものがあるの
natsukashiku mebuite yuku mono ga aruno
往日的东西正生根发芽

暁の車を見送って
akatsuki no kuruma wo miokutte
目送拂晓的列车

オレンジの花びら揺れてる今も何処か
orenji no hana bira yureteru ima mo dokoka
橘黄的花儿今日又在何处摇摆

いつか見た安らかな夜明けを
itsuka mita yasurakana yoakewo
曾几何时的那片黎明

もう一度手にするまで
mou ichido te ni suru made
再次回到手中之前

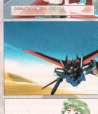
消さないで灯火
kesanaide tomoshibi
不要熄灭这灯火

車輪は廻るよ
kuruma ha mawaru yo
车轮 转啊









文、编：愚者



GBA	发售日：2003 年 7 月 24 日	类型：ARPG	1 人
	厂商：SEGA	媒体：64M 卡带	售价：4800 日元

操作说明

方向键：控制角色移动
A：攻击 / 确定
B：使用设置在 R 上的物品 / 取消
L：切换武器栏
R：切换道具栏
SELECT：发动魂（soul）召唤
START：调出菜单
a 物品栏（上）：可调整装备、魂及道具栏和武器栏
b 状态栏（左）：左边为人物的各项指数，右边为人物的各种特技。（见下文）
c save（下）：保存
d 底色（右）：调整背景颜色

能力介绍

STR：力量，关系到角色的攻击力及所能装备的防具。
DEX：敏捷，关系到角色的命中率及回避率。
INI：知力，关系到角色的魔攻及 SP 的增长，1INI=2MP。
VIT：强壮，关系到角色的防御力及 HP 的增长，1VIT=3HP。
以上数值为角色的基本数值，最大上限各为 500。
ATK：角色的综合攻击力，ATK=STR+ 武器攻击力
DEF：角色的装备防御值之和，主要关系到各种属性的耐性（火，冰，雷，圣，暗，毒）。

人物介绍：

本作共有 8 位角色出场（一名隐藏人物），比前作多了 4 种新职业，下面对角色进行详细介绍。

战士：阿雷克斯



简介：天生的乐天派，拥有很强的正义感，对待强过自己数倍的敌人也会勇往直前。已经基本具备了勇者的特征，即能吃能睡，走哪都讨女孩子喜欢。他自己并不知道自己的先祖就是击败上代 BOSS 暗黑魔龙的英雄。

擅长武器：剑、枪、斧
重点强化：INT 外的其他数值
初期能力：
HP:45 SP:10 STR:15 DEX:15 INT:5 VIT:15

ソード：剑威力强化，可蓄力。
アッス：斧威力强化，可蓄力。
スピア：枪威力强化，可蓄力。
シールト：盾防御强化，可抵消物理攻击。
DEFキョウカ：防具强化。
アイテムコウカ：道具效果强化。
カウンター：反击，抵消敌攻击并给予会心一击。
センジュツ：一定时间内攻击力得到强化。
能力十分平均，近身战能发挥较大的优势。

魔法使：芭梅拉

简介：称阿雷克斯为兄长的天才少女魔法师，比阿力克斯小两岁。好像成为王国第一魔法师是指日可待的事情，她自己却不知道身上流着传说中的大魔导士的血统。

擅长武器：法杖、魔法书
重点强化：INT
初期能力：
HP:27 SP:42 STR:9 DEX:9 INT:23 VIT:9

ロッド：法杖威力强化，可蓄力。
ブレイズ：火魔法。
フリーズ：冰魔法。
スパーク：雷魔法。
ヘルブラスト：龙卷风。
インフェルノ：护身火墙。
マジックシールド：魔法防壁。
メイソウ：SP 回复速度加快。
擅长各种属性的攻击魔法，攻击范围大且对魔法属性相克的敌人会造成一击致命的伤害，适合中远距离作战。

僧侣：布丽姆



简介：几乎已经绝种的亚人族的女性（年龄不详），光之贤者一族的幸存者。作为神官有着博爱的心和敏锐的感受。

擅长武器：法杖、魔法书、流星锤
重点强化：INT、VIT
初期能力：
HP:39 SP:30 STR:12 DEX:10 INT:15 VIT:13

ロッド：法杖威力强化，可蓄力。
フレイル：流星锤威力强化，可蓄力。
ヒール：HP 回复
プロテクション：物理防御强化。
レジスト：魔法防御强化。
シュクフク：全能力强化。
シャイニング：圣属性攻击魔法。
メイソウ：SP 回复速度加快。
擅长各种辅助类的魔法，圣属性魔法攻击力很强。

暗之巫师：布拉多斯达

简介：拥有吸血鬼血统的他作为混血儿在人类的世界中倍受欺凌，因此也拥有了惊人的毅力、耐性及天生的魔法力。为了找寻他唯一的亲人 -- 哥哥（隐藏人物哦！）而周游世界。

擅长武器：法杖、魔法书

重点强化：INT、HP

初期能力：

HP:30 SP:42 STR:10 DEX:9 INT:21 VIT:10

ロッド：法杖威力强化，可蓄力。

デーモンブレス：暗属性魔法。

ベノム：毒属性魔法。

ダクネス：强力暗黑魔法。

ポリモーフ：变身魔法（见附表）

ダンシングダガ：魔剑召唤。

ドレイン：吸血魔法。

メイソウ：SP 回复速度加快。

擅长使用暗属性及毒属性的魔法攻击，具有变身成怪兽的特殊能力及召唤魔剑攻击的能力。

弓箭手：鲁因

简介：继承了曾经参加击倒暗黑魔龙的神箭手之血统的精灵族后裔，发现热爱的森林被暗之力量所污染，毅然决定去探查暗之根源。

擅长武器：弓、枪、魔法书

重点强化：VIT、DEX

初期能力：

HP:36 SP:16 STR:12 DEX:18 INT:8 VIT:12



ボウ：弓威力强化，可蓄力。

スピア：枪威力强化，可蓄力。

ヒキョリ：射程加长。

ミワク：降服敌人。

タイクウ：对飞行系敌人会心一击。

モリノチカラ：召唤森林中的精灵。

クリティカル：强化会心一击率。

ヒーリング：休养，HP 自动回复。

由于是远距离攻击型，所以攻击力不足以一击毙敌。这就要求和敌人游斗，在能保证距离的前提下是非常好用的角色。

龙战士：泰洛斯

简介：龙之一族的青年战士，对人类的世界充满了憧憬。由于是龙族，与生俱来的破坏力是令其它种族瞠目的。

擅长武器：斧，流星锤

重点强化：STR

初期能力：

HP:48 SP:10 STR:16 DEX:13 INT:5 VIT:16

アックス：斧威力强化，可蓄力。

フレイル：流星锤威力强化，可蓄力。

シールト：盾防强化，可抵消物理攻击。

DEFキョウカ：防具强化。

ヨロイハカイ：攻击可破坏敌人的防具。

ブレス：喷火反击。

フオース：威吓周围敌人，令敌人能力下降

マホウタイセイ：强化各种属性状态。

攻防俱佳的角色，只是移动速度略慢一些。

忍者：来战

简介：忍族的高手，经过非常艰苦的锻炼和战斗后拥有了常人肉眼所看不到的速度。

擅长武器：剑，刃，秘籍

重点强化：DEX

初期能力：

HP:36 SP:14 STR:13 DEX:18 INT:7 VIT:12



ソード：剑威力强化，可蓄力。

ナイフ：刃威力强化，可蓄力。

クリティカル：强化会心一击率。

ラクヨウ：击落空中的东西打昏敌人。

カゲヌイ：点穴，令敌人行动不能。

イダテン：加速，令移动速度加快。

カワリミ：脱身术，使用替身代替受到的攻击。

アサシン：忍杀，背后给敌人致命一击。

特技的忍术效果级佳，靠着惊人的速度可以游刃有余穿梭于群敌之间。

格斗家：赞格斯

简介：狼人族的战士，十分精通格斗术，在族里已经无人能敌了，现出外寻求高手较量。

擅长武器：爪，刃

重点强化：DEX,STR

初期能力：

HP:36 SP:10 STR:16 DEX:17 INT:5 VIT:12

ツメ：爪威力强化，可蓄力。

ヨケ：强化回避率。

クリティカル：强化会心一击率。

ハンゲチ：用脚反击敌人。

トウチ：底力，HP 越少攻击力越强。

スタン：令敌人气绝。

ヒーリング：休养，HP 自动回复。

唯一的弱点是防御力太低，但是仗着强大的力量和极高的敏捷性可以做到毫发无损的情况下秒杀对手一击脱离。

（附表）暗之巫师变身效果一览

等级	STR	DEX	INI	VIT	变身
Lv1	+8	+2	--	+5	史莱姆
Lv2	+21	+7	--	+11	骷髅兵
Lv3	+22	+7	--	+15	蜘蛛
Lv4	+30	+11	+15	+19	铁甲兵
Lv5	+45	+16	--	+30	人面鸟
Lv6	+40	+35	--	+32	怪物兵
Lv7	+60	+32	--	+47	铁甲人马





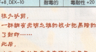


武器前缀精解：

武器的图标上出现的标志表示该武器的属性效果，武器的名字前缀代表武器的附加能力值。

力的	STR+2	大地的	VIT+16	守り	DEF+3	白的	圣耐性 +10	静的	吹费率 -8
怪力的	STR+4	圣なゐ	对不死系造成 150%的伤害	防护的	DEF+5	耐圣的	圣耐性 +20	战士的	ATK、DEF+3
刚力的	STR+6	神圣な	对不死系造成 200%的伤害	坚固的	DEF+7	黑的	暗耐性 +10	骑士的	ATK、DEF+5
巨人的	STR+8	风的	对飞行系造成 150%的伤害	铁壁的	DEF+9	耐暗的	暗耐性 +20	勇者的	ATK、DEF+7
技的	DEX+4	神风的	对飞行系造成 200%的伤害	咒い	被诅咒的	月的	火冰雷耐性 +5	派手な	可卖好价钱
名人的	DEX+8	血的	吸取 2%的伤害值转化成 HP	诸刃的	被诅咒的，ATK+10	星的	火冰雷耐性 +10	豪华的	可卖高价
达人的	DEX+12	吸血的	吸取 5%的伤害值转化成 HP	死神的	被诅咒的，ATK+15	太阳的	火冰雷耐性 +15	反射的	魔法反弹
神技的	DEX+16	魂的	吸取 2%的伤害值转化成 SP	赤的	火耐性 +10	混沌的	圣暗耐性 +15	幻的	青蛙率 5%以上
知惠的	INI+4	灵魂的	吸取 9%的伤害值转化成 SP	耐火的	火耐性 +20	古びた	SP 消费 -1	幻影的	青蛙率 10%以上
悟り的	INI+8	会心的	会心一击率 +4	青的	冰耐性 +10	古的	SP 消费 -2	幸运的	物品出现率增大
贤者的	INI+12	必杀的	会心一击率 +8	耐冷的	冰耐性 +20	太古的	SP 消费 -3		
睿智的	INI+16	旋风的	攻击速度 +2	黄的	雷耐性 +10	魔力的	SP 回复速度 +1		
命的	VIT+4	疾风的	攻击速度 +4	耐雷的	雷耐性 +20	魔导的	SP 回复速度 +2		
生命的	VIT+8	辉く	ATK、DEF、VIT+5	绿的	毒耐性 +10	精神的	蓄力时间缩短		
森的	VIT+12	夜的	ATK+8，DEF+8，DEX-10	耐毒的	毒耐性 +20	动的	吹飞率 +8		





很久以前，
一群拥有光明之魂的战士把黑暗的力量进行了封印……
此后，
人们一直处于安定幸福的世界里，
似乎已经遗忘了黑暗力量的存在，
但是暗之力量却一直在封印的深处蠢蠢欲动……
现在，
瞭郎天空中密布的乌云，
富饶大地中干旱的裂痕，
清澈山泉中污浊的流水，
世界到处出现再次被黑暗笼罩的迹象……
终于，
继承了光之力量的后裔们，
他们拿起了自己的武器，
集结到王都的斗技场……

道具一览：

药草	HP20 回复
いやしの	HP50 回复
いやしの水	HP200 回复
女神の	SP30 回复
希望の光	SP100 回复
毒消し	解毒药
天使の羽	回到王城
ソウルリターン	复活药
力のウイン	力量加 1
はやてのチキン	敏捷加 1
元気のパン	强壮加 1
さとりのみつ	知力加 1
鉴定の巻物	鉴定？的物品
手榴弹	攻击道具
爆弹	攻击道具
火炎びん	攻击道具
きのこ	无毒蘑菇
キノコ	毒蘑菇
マッシュルーム	HP 回复
マツタケ	HP 回复
クッキ	HP20 回复
クーキ	HP50 回复
キャンディ	SP30 回复
チョコレート	SP100 回复



由于在斗技场的的战斗被紧急情况所打断，所以我也莫名其妙接到了调查葛布林基地和营救公主的任务.

ゴブリン砦

本关的敌人：葛布林，史莱姆

要点：

1〉在中部左边可以发现较隐蔽的区域，在尽头房间的木箱里可以找到一支红鞋，回城后交给左边房间内的小女孩可换得蓝色的鞋子，可以卖到 500 块，对初期来说也算是发了一笔小财了。

2〉在葛布林小队的房间击碎书柜可以得到一把钥匙，这是以后在魔女之馆营救公主的关键。

BOSS 战：

VS 葛布林王

它的攻击方式只有两种，其一为挥动斧子旋转攻击，等它自己转晕了到它正面照着屁股猛 K（不过非物理攻击型的角色建议还是打一下就跑吧）。另I& 一种攻击方式为原地向四周喷火攻击，这时只要等它向一个方向喷完了，就可以在这个方向上肆意的反击了（不过还是不要过于贪心，最多打个四五下也就够本了），看它喘第二口气的时候就该跑了。如此反复可轻松取胜。

回城后向国王报告公主被关押在魔女之馆，出王之厅右侧的老婆婆处可以得知井里有怪物出现，出现隐藏迷宫“可丽妲老婆婆之井户”。

隐藏迷宫“可丽妲老婆婆之井户”

本迷宫的敌人：史莱姆，蝙蝠

要点：

1〉在一开始史莱姆的床上可以得到特殊道具。

BOSS 战：VS 一群各种颜色的史莱姆

只要注意不要被围攻就好，要小心黄色史莱姆的攻击力，最好消灭其它敌人后和他游斗。

回城后再和老婆婆谈话可以得到 “火龙之魂”，装备后在 soul 满值的情况下可以召唤火龙。

要去魔女之馆救公主必经之路是シャイアイトの墓 。

シャイアイトの墓

本关的敌人：蝙蝠，骷髅，木乃伊



要点：

1〉本关中间有两扇门需要分别从两边取得钥匙，而两边各有一个大木乃伊看守，实在觉得困难就放召唤轰掉其中一个吧。

2〉在中间会发生两个木乃伊私藏宝藏的情节，千万不要在它们搬开墓碑前惊动它们，但是一定要在它们合上墓碑前干掉它们，然后得到“冒险者的魂”。再往前走会看见冒险者的尸体，把灵魂扔给他就可使他得救（用复活药也行，不过需要 800 块……）。

BOSS 战：VS 巨型木乃伊

它的攻击很简单，只会震地令巨石落下，但是地形狭小对战斗会造成不利。战斗一开始要把他引到棺材的右侧，由于它体型巨大进不来通道，这时要蓄力向它靠近，不要等它砸地然后马上离开。看见天上的落石的影子后立刻回到他身边，放心！一直向它冲过去决不会被砸到，放出蓄力攻击后撤退。

终于可以营救公主了，向魔女之馆进发！

魔女ウイザリーの馆

本关的敌人：狼，蜘蛛，幽灵，魔法师

要点：

1〉用在葛布林基地得到的钥匙在途中救出被关押的公主。

2〉途中发现有的箱子浮在空中，用魂或爆弹炸掉它可发现隐藏宝箱或隐藏秘室。

BOSS 战：VS 魔女

先要破坏魔女的画像，再把两个护卫干掉。能造成和魔女一对一的情况就简单多了，她只会一段时间后停下来放出一圈魔力球，空隙很大，连打、蓄力打看你喜欢了……

（不过我一直不明白的是一般都是巫师或怪龙绑架美丽的公主，而魔女为什麽要绑架公主呢？后来经高人指点，据说是吃啥补啥……）

妖精の泉

本关的敌人：魔人，妖精，独角兽

要点：

1〉在途中会发生魔人们的偷来宝物展览会事件，有苹果、西瓜等道具，但是一定要等到伞的出现，然后出去击倒魔人，回城后到左边的房间里和一个女人对话回答对她的问题（选 no）可得 3000 块。

BOSS 战：VS 被光之妖精召唤的水之精灵

水之精灵的攻击方式比较多。水魔法会给玩家一小段时间所以要尽量逃的远远的，有距离就好避开。光魔法的轨迹较难掌握，尽量站在水精灵的斜侧方不要动，运气好的话能避过，到处跑反而会被打中。一段时间后水精灵会使河水倒流，坚持一段就没事了。

击败水之精灵后，光之妖精拜托主角告诉海盗船的船长河水是通过海水被污染的。

由于水源被污染，所以道具屋只能勉强卖一些“干货”，老板娘整天在酒吧喝闷酒，路见不平，当然要拔刀相助了！

隐藏迷宫“道具屋之馆”

本迷宫的敌人：基本上同魔女之馆

要点：

1〉单人模式可以用爆弹炸老鼠开启隐藏的秘道，里面有可变身的隐藏道具，连线模式可以用连携技打开。二周目的高级模式会得到该变身的魂！

2〉在最里面的地上可捡到传单，回去交给老板娘会得到一枚戒指。

把妖精之泉的情况报告给国王后，国王的航海图却被公主偷走了，从公主那里得到海图就可以出海了。

バディの海贼船

本关的敌人：海盗，幽灵，恶鬼，独眼怪

要点：

1〉一上来打破左边的箱子救出海员。

2〉还记得王城外有个眼巴巴找孙子信的老爷爷吗？在城墙的左下角找到信还给他发动情节。在一个有箱子挡住的门前用爆弹炸开，里面



有他的孙子，给他一个天使之羽，回城后可以得到提升力量上限的宝物。

BOSS 战：VS 海盗船长

船长的攻击有两种，一是用斧头舞出旋风，把主角往里吸，只要保持距离就没什麽威胁。二是冲刺攻击，知道他要使这招时先不要动，看到他要冲过来的准备动作再闪不迟，因为他只会瞄准你当前所在的位置。

击败船长后得知他是被什麽东西控制一时精神错乱，这时幕后黑手大章鱼出现……

BOSS 战：VS 大章鱼

这场战斗比较艰苦，大章鱼会使船身剧烈晃动而且墨汁攻击会使玩家进入暗黑状态。没什麽太好的方法，就是建议在它的触手攻击完后给它一下蓄力攻击就跑。

第二次打倒船长后可进入此隐藏迷宫。

隐藏迷宫“谜之漂流船”

本迷宫的敌人：幽灵

要点：

1〉近身战斗的职业最好有对空前缀的武器，不然会受到反击。

2〉弓箭手有对空特技将能发挥优势。

オードブル沙漠

本关的敌人：砂怪，蝎子

要点：

1〉本关的敌人很强，尽量不要和它们缠斗，好在入口都不用击到敌人才出现。不过对于练级的玩家是个好场所。





BOSS 战：VS 石虫

它每撞五下墙会在下个反弹处停下来，玩家要计算准才能做出有效的攻击。注意要先从它的尾部打起，当把身体都打掉才能给予它致命的伤害。当它再动时会把身体分成几个石球来回反弹，这时最好不要妄图进攻（魔法例外），躲进下面的凹洞是比较安全的。但是切忌不要在它合体时躲在那里，一旦被它堵在里面想活着出来是很难的。

在沙漠的最里部遇见想发掘古代遗迹的冒险家，一言不和，动手！

BOSS 战：VS 探险家

近身战被反击的几率很大，硬拚根本不是对手。离远了他会发动剑气，从缝隙间很好穿过，给他蓄力一击要马上撤退，千万不要贪心！

回城后发现公主又跑去“冒险”了，还是我去找人……

ジエラート 洞窟

本关的敌人：雪人，史莱姆

要点：

1〉本关最好有耐冷的装备，这里的敌人攻击是带有冰属性的。

2〉中途会看见热血的公主早已经有人替她降温了，击败周围的几个雪人后，再把公主慢慢的给“敲”出来。公主临走时会暗送秋波并留下一句暗语，回王之厅和公主交谈可得到冰之魂！

BOSS 战：VS 万年龟

它的攻击很简单只是旋转攻击但并不好躲还没有破绽，只有等它停下露出身体后才能对它造成伤害。每什麽特别的，耐心是取胜的关键。

在王城左边的房间和一个小女孩交谈会得知她的爷爷就是王宫的厨师，她拜托你去帮她寻找回失去消息的爷爷。

隐藏迷宫“蘑菇之森”

要点：

1〉注意蘑菇的前缀，きのこ表示无毒的蘑菇。在途中遇见厨师爷爷个他个きのこ让他先填饱肚子，再给他个天使之羽让他飞回去。然后再回王城和厨师爷爷对话可以得到极品的蘑菇之王。

2〉在这个森林可以采到奇异的花，凑齐 10 朵送给王城右下有病的女孩可以得到道具出现率增加的装备。

坠天使和葛布林计划抓住公主，听不下去了，我和你们拼了……

恶魔之塔

本关的敌人：魔法师

要点：

1〉 一开始坠天使和葛布林谈话先不急出手，等坠天使扔给葛布林钱袋再攻击不迟。坠天使临走时会掉下一枚天使之羽。

2〉 之前救过公主得到暗语就可以进到塔内。

3〉在有三个门的地方要随机打倒敌人得到三把钥匙才能进入（打倒敌人得到钥匙完全是随机的，请玩家事先存盘），里面可以取得魂。

BOSS 战：VS 克隆体

坠天使制造的克隆体完全和主角的能力是一样的，但是感觉 HP 可比主角高多了。

最后来到塔顶……

BOSS 战：VS 坠天使

坠天使在地面上的时候建议就给她一个蓄力攻击就跑，不然被抓住就会被带到高空重重的摔下来，真的是会死的很难看的，即使剩下半条命也会进入暗黑状态。

坠天使在天上的时候会发动羽毛攻击，被击中的话会被定住。

一段时间后她会俯冲攻击，俯冲飞行中还会放射冲击波，千万不要站在版边，不然被打下塔顶就会知道她为什麽要给你个天使之羽了……

ピナコラー 火山

本关的敌人：火兽，幽灵，蜥蜴，鳄鱼

要点：

1〉本关最好有耐火的装备，这里的敌人攻击是带有火属性的。

2〉在这里会两次遇见布拉多斯达（暗之巫师）的哥哥，其职业也是暗之巫师。他第一次只会用法杖作物理攻击，第二次他就会使用黑暗系魔法了，看到他蓄力跑开就行了。

3〉本关注意要快速通过岩浆地带。不然本来这关的敌人就强，无端损失 HP 就很划不来了。

BOSS 战：VS 火之守护神

BOSS 会从上方向对角线方向压迫玩家，玩家要注意的是它会向你逃跑的方向放出火魔法，一定要引它向它移动的方向放魔法，等一下再闪也不迟。它放完魔法后会立即作物理攻击，被击中的话会被打进岩浆，再回到它移动的方向，记住一定要给自己留出一条逃命的路！等它攻击完给他蓄力一击就跑。另外，冰属性的魂会给 BOSS 致命的伤害。

在王城左下角换红鞋的房间右边秘道里和狼人交谈。

隐藏迷宫“太古的原生林”

本关的敌人：幽灵，火龙

要点：

1〉 这里的敌人很强击倒后可得大量经验值，适合玩家练级，尤其是联机的玩家。

2〉第二次来季节会发生变化，火龙也会变成冰龙。击倒它后可得到雪人，交给王城厨房右边秘道的女孩可得到特殊装备。

在斗技场 8 级战斗胜利的奖品就是 “地下牢的地图”，带着地图出城就能发现这个迷宫。

隐藏迷宫“被遗忘的地牢”

要点：

1〉没什麽难点，只是有些不知所谓的敌人，打完了也没什麽奖励……不过据说多打几次会有惊喜（此情报不一定可靠）

通过斗技场 10 级的考验。

隐藏迷宫“被选中的勇者的遗迹”

要点：



1〉本迷宫敌人攻击力很强，要步步为营，小心被围攻。



2〉击倒敌人会随机得到地图。

带着上个迷宫拿到的地图出城。

隐藏迷宫"孤岛之谜"

要点：

1〉100 级以下就不要进来送死了……

カオスキヤッスル

本关的敌人：魔法师，龙，妖精，弓箭手，人马骑士

要点：

1〉本关最好有耐暗、毒的装备，这里的敌人攻击是带有暗属性的。

2〉小心本关的机关是带毒的。

3〉再次遇见布拉多斯达的哥哥，这次战斗他还会召唤死灵。好像要是玩家用布拉多斯达还会引发他的暴怒状态。

4〉击破怪兽之蛋可得到特殊装备。

BOSS 战：VS 被黑暗力量操纵的骑士团长迪斯巴特

这关战斗时不要蓄力，因为会降低移动速度。迪斯巴特的旋风攻击是追踪的而且持续时间较长，尽量往宽敞点的地方移动，在迪斯巴特放旋风的时候他自己也不会闲着，小心他的突击。在他进行完一套攻击的时候会坐下休息，也只能趁着个时候反击了。

暗之力似乎被消灭了，回到王城的主角向国王汇报了情况。乐天的国王决定给主角庆功，主角却一个人心不在焉的走到了酒吧，和老板交谈后回王宫发现周围的一切都改变了（暗之力量已经完全掩盖了光之水晶的力量）而且所有的人也都不见了，再赶回酒吧老板会把主角带进地窖。从这里能通往暗之根源。

BOSS 战：VS 暗之源

1〉BOSS 能潜入地下这时攻击是无效的，在地下时它会做出非常迅速的攻击，被击中后会进入暗黑状态，要注意地上的黑影。

2〉BOSS 能召唤各种敌人，不要做无谓的缠斗，用召唤一并干掉。

拚血，拚召唤，拚耐心，拚狠……这就是打法了…… --bbb(狂汗)

艰苦的战斗终于结束了，主角也被纳入了王族，拍张合影作为永久的怀念吧……

爆机以后



一些还想说的：

1 一周目后可以使用布拉多斯达的哥哥，而且可以选择高级模式。



2 角色等级的上限是 200 级，不可能用所给的点数加满所有的指数或特技，这就要着重培养。酒吧旁的提示牌会告诉你到下一级还需要多少经验值。在 200 级的时候会出现秘技（在开机显示 SEGA 的画面时输入上下上下左右左右上右下左 B 成功会听到效果音，然后在 PUSH START 画面按住 START 键再按 A，就能进入音乐欣赏模式了。）

3 特殊的签名：

ゲノムズ：ATK+4，会心率 +2

ニンキー：STR+5

ヨッシー：DEX+5

イヨク：火耐性 +30

みずビン：冰耐性 +30

でんげき：电耐性 +30

モンタカ：暗耐性 +30

4 锻造：

a. 把战斗中得到的头骨、龙鳞、银矿石、水晶、魔石中的三样交给锻造屋再给他一定的金钱就能打造出新的装备，越好的材料越能打出好的装备。(给钱的时候用锻造材料掉包可以复制钱袋)

b. 在城外的祭司处可以合成特殊物品。例如：

普通魂 ×4= 高级魂

ヨーグルト人形 ×4= 魂ヨーグルト

5 属性的耐性

在王城的火堆上烤火会增加火耐性，吃毒蘑菇会增加毒耐性，寒冷的地方会增加冰耐性……不过相克的属性好像会减少。

6 在战斗中会随机得到怪物卡片，可以收集到王城图书馆里的怪物图鉴中。看看你能不能把它集全。

7 玩家一上来就会拥有一个镜子一样的物品不能装备也不能使用，这是用来给联机模式的玩家使用的，当两位以上的玩家在一起的时候就会发动"光明力量"。光明之球不但能攻击敌人还能开启一些隐藏的机关。在联机模式同时进行魂召唤会发动"合体召唤"，具体组合方法还待研究……







文、编：热血佣兵

话说在德川幕府时代的江户城，有一名叫做腹黑主水之助助兵卫的恶人，他纠集自己手下的一帮恶奴家丁设下重重陷阱来对付那些企图将其惩戒的正义之士，而当他最后成功害死了幕府的名臣中纳言德川光国之后，他竟意外的发现自己已经取得了天下一，成为了幕府最大的官儿一征夷大将军！这等以恶胜善之事本已是违逆天理，可谁曾想到了四十年后助兵卫的儿子羽流内匠头助平的时候这有悖常伦之事又再次上演了……

恶代官2 妄想传

PS2	发售日：7月31日	类型：ACT	1人
	厂商：D3	媒体：DVD	售价：6800日元

游戏系统

本作的系统基本承继上代，且更为简单。主要流程就是剧情—准备—返讨—过版准备这样一个顺序，过版准备中我们要为羽流内匠头购入各式的武器、道具、用心棒等，而够入之后就要在准备画面中将这些东西按△键装备起来，然后选择关卡进入剧情篇。在剧情篇中我们只要欣赏羽流内匠头与弁天堂的恶行就好了。到了准备篇才是游戏真正的开始。在这里，羽流内匠头就要将之前准备的各种陷阱，用心棒等设置在指定的场地内，以对付来访的正义之士，要注意用心棒的作用只是削减对手的气力（对方气力为绿色的时候不会中陷阱），指望它们打过正义之士那叫一个不可能……所以主要灭敌手段还是要通过陷阱来完成。准备篇有一定的时间限制，到了限制时间就会强制进入返讨（或直接按○后选择“帯り回し”）。到了返讨界面之后，就要操纵羽流内匠头带着家臣们在预先设置好机关的场所与正义之士们展开周旋，要么被正义之士杀死当场，要么就是利用各种机关陷阱将之杀死！

第一恶
飞べ！恶代官
VS 旗本退屈男

对手是一旗本退休工，何谓旗本哪？这本是德川幕府初代将军德川家康所创立的一支主力军队，由将军直接出资供养，一旦天下有所变化就马上来到将军身边充当战斗的先锋。也就是说这小子肯定有那么两下子，不过也管不了那么多了，谁想阻挠助平收钱都不会有好下场的！本关的地点在弁天堂的前门一带，共有三条路通向助平所在的位置。首先在河对岸设置几个用心棒以削减对方的气力，然后在这三条路上设置滚铁球。到了返讨的时候千万不要拿着太刀跟人家死磕（虽然武器是虎徹牌的，但使用者实在太烂，砍出一刀之后硬直太长，太长……），只要站在机关后面引他过来，再给他4~5个铁球就一切OK了~

第二恶
山吹色に魅せられて
VS 鼠小僧

据弁天堂所说，最近的江户城经常出没一名为“鼠小僧”的怪盗。想必不久就会偷到弁天堂这里。话音刚落，就听外面喧闹不止，原来那鼠小子真的来了……

非常搞不明白，为什么这小偷会这么强！拿着千两箱砸用心棒两下就一个。而且移动速度还非常迅速。对付他的方法主要通过连接各房顶的那几块木版，在中间放上老虎夹子，然后在木版两头都放上滚铁球和裂钵什么的，再把发动机关统一放到接近我们这一边，然后只要等他一踩老虎夹子就用X键把准备好的的机关挨个发动……他想不死都难啊……

迷你游戏一
おびの回じ2

还记得一代中那经典的游戏吧？这回是那游戏的第二代。游戏的时候，首先用方向键调整好目标位置，然后按○键将带子扔出去，如果时机正好就会抓个美女回来，不然就是力士……抓过来之后就要不停的转动左右摇杆来获得巾数（只有美女有巾数，力士没有），结束之后会根据你所得得巾数换算成开发资金。多进行几次的话就有钱够入大筒了啊！



第三恶

战场は川原

VS 子分小政，子分大政，清水次郎长

为了开发某神秘兵器，助平与菊藏来到一处河边，然而这里当地的黑社会头子清水次郎长却不干了，因为向来这块地都是他经营烟花买卖和大收保护费的地界。为了争夺这块地的所有权，两边就卯足了劲开打了！首次对付复数的敌人，敌人从三个方向攻来，好在本关的地形大多是狭窄的小路，只要放上直线形的陷阱就等于是必中，俩子分（小弟或说小喽罗）的 HP 都不多，禁不住几下折腾，弄死之后就可以全力对付清水了。

第四恶

东京湾血に染めて

VS 配里（听着别扭吧？日式英语就是这样啊！大家知道一下，其实就是贝利啊）**提督**

“什么？外国人？要开国？那样的话我们的钱财岂不是都要被外国人抢去了？这样的事情绝对不能允许！”羽流助平咆哮着怒吼道，“绝对不能让外国人动我的钱，快去东京湾的炮台，我要用外国人的血染红东京湾！”为了阻止外国人对日本的干涉，助平与菊藏来到了东京湾，此时玩家应该已经用得起大筒了，在狭窄的通路上放好，等待配里被炸个稀巴烂吧！

人物介绍　配里：率领“黑船”舰队，用大炮轰开了日本国门，日本开国的第一促成者。

迷你游戏二

问答百万石

第二个迷你游戏，基本等同于我们所熟悉的“开心辞典”（什么？不知道？就王小丫主持那个……），问题一共十五道，全部答对就有一万分，同时有三条求助热线，分别是 L1——去掉两个错误答案，L2——增加一次回答机会，R1——观众投票。但要注意使用求助的话会使所有分数减半，所以如果三条求助全部使用的话，最高分数就会从一万变成一千二百五十分。而且其中的观众投票错误的几率非常的大，所以能不用就不用吧。

第五恶

乙の鼓动

VS 西乡隆盛，忠犬ツン

刚刚打跑了外人，自己国里又出了麻烦，从遥远西方的萨摩那乡下地方又来了个什么叫西乡隆盛的蛮子，看他那穷酸样，还牵只狗来，以为这样我就怕了吗？就凭他也想开国？别作梦了！看我恶人大筒的厉害！

人物介绍　西乡隆盛，幕末时代萨摩藩志士，为倒幕开国立下大功，与大久保利通，木户孝允（即浪客剑信心里的桂小五郎）合称维新三杰，后死于西南战争。

第六恶

暗默の了然

VS 龙宫城主乙姬

终于连西乡也倒在了血泊之中，助平与菊

藏高兴的高兴得开着潜水艇（汗……没错，就是潜水艇……）前往太平洋某处的小岛上寻找宝藏。但在这途中，他们竟然惊动了海里的女龙王……这下可不好办了啊！



本关是在狭窄的潜水艇内，这样的地形对布设陷阱实在是太有利了，只要在直线上布满大筒就能轰她（它？他？）到爆了！

迷你游戏三

女忍者的调查





悪代官的手振り

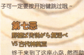
这个游戏相对简单，就是对花牌，对出两个一样的就算成功一次，把所有牌都对出之后就算胜利。每对出一组就会有特殊的画面出现，这时大人可以继续看，好孩子可一定要按开始键跳过哦～

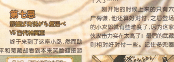
第七恶

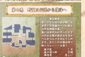
野望は传说から复活へ

VS 古代神莫亚

终于来到了这座小岛，然而助平和菊藏却看到本来笑脸迎接游客的石像莫亚突然活了过来，并向众人发起了攻击！







本关的地形较为复杂，布置机关的时候应该多走走，多看看，仔细考虑一番。古代神莫亚移动速度相当快，且攻击力也非常高，当他身体出现红色闪光的时候，要马上对其进行攻击，自己上也行，按 R1 加×让手下攻击也可，这样就可以防止它进行分身。要打败它的话就



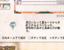


耐心的多转转圈吧……

第八恶

巨大な防卫线

VS 穴户梅谦，佐佐木小次郎，



宫本武藏

哈哈哈哈！终于拿到了传说中神秘的宝藏——天行者！（汗……这段是我说的……），这样一来助平就更加有恃无恐了啊！所谓的正义之士尽管来吧，就用这剑送你们上路。正在这时潜水艇来到了严流岛附近，这里好象正在进行一场绝斗！当然大家都知道主角就是那两个人了……

刚开始的时候上来的只有穴户梅谦，他还算好对付，之后登场的小次郎就有些难度了，因为这家伙攻击力实在太高了！最后的武藏则相对好对付一些。记住多兜圈子，多布大筒就是了～



迷你游戏四





愿佛射击

巨大的机动要塞，白基地丸终于完成了。有了他助平就可以更进一步的为所欲为了！本关是一个与小蜜蜂十分相识的迷你游戏。操作方法为○键射击（可一直按住连射），△键发射长矛，R1 键启动防护装置，可在右上方能量耗尽之前保持无敌状态（此能量槽在不使用的时候会慢慢恢复）。

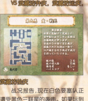




第九恶

爱·战死

VS 武藏坊弁庆，武藏坊运庆，



武藏坊捻庆

战况报告，现在白色要塞队正遭受黑色三联星的袭击。如果玩到这里大家都会有这样的想法吧？不过没想到的是带头的居然是武藏坊弁庆！！这人起码也应该死了六七百年了啊！不过他既然来阻止助平就让他再死一次好了！





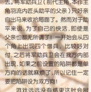


第十恶

みんな逹らんかい

VS 僧兵 X4，将军助兵卫

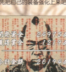
天下已经被助平绞得混乱不堪了，为了幕府的秩序能够维持下去。将军助兵卫（前代主角，本作主角羽流内匠头助平的父亲）只好亲自出马来收拾局面了。然而对于助平来说，为了自己的快活，即使是父亲也都无所谓了！一开始会从四个角上出现四个僧兵，比较好对付，之后将军助兵卫会在我方内部出现，如果之前设置的陷阱都是单方向的话就麻烦了，所以记住一定要把陷阱设为双方向！



游戏远远没有结束这时会附



加另外两恶及番外恶，在番外恶中之前被助平杀死的人们都会复活，并一起向助平讨罪，为了活命通关首先把自己的装备强化上来吧～





































文、编:愚者







超级机器人大战 D

PS2	发售日:2003 年 8 月 8 日	类型:SLG	1 人
	厂商:BANPRESTO	媒体:DVD	售价:5800 日元

故事:

人类进入宇宙扩展生活圈的宇宙时代……。

宇宙历 109 年，人类遭遇了战斗种族赞特拉迪，闯入了人类历史上最初的宇宙战争。

最后，人类与赞特拉迪军的一部分达成和解，成功的歼灭了敌舰队。

至此，战争结束了。

但是战火波及这个地面，地球荒废了。

地球统合政府在赞特拉迪的协助之下，开始了地球再生计划。至此一直在前进的人类加速朝着宇宙殖民地迁移，另外，根据得自赞特拉迪的超空间航行法，向太阳系外殖民的计划也在进行着。

不过，地球环境一开始恢复，以政府的关系人员和特权阶级为中心的人们就发起了地球回归运动，导致地球上的人口再次增加了。

之后是宇宙历 123 年，无限能量和被期待的盖塔射线的月面研究设施，突如其来的，被称为侵略者的怪物出现了。

激烈战斗的最后，地球统合军成功的消灭掉了外星人侵略者。但是，对于在战争中受到伤害的几个殖民地，统合政府却连任何的保护政策都没有实行。

受到伤害且对政府的应付非常不满，殖民地群第三基地，于宇宙历 129 年以吉恩公国的名义发表了独立宣言。虽然向不反省的统合政府挑起了独立战争，但却因为国力衰弱而失败了。

之后的宇宙历 133 年，作为研究盖塔线的第一人，早乙女博士突然发起了对人类的叛乱。

“早乙女叛乱”是以统合军用重阳子导弹袭炸叛乱的核心地点为终结的。但那结局，却是地面上盖塔线污染扩大，本应被消灭的侵略者再次出现在地面上。

由于一连串的事件使得统合政府与宇宙移民者的对立更加深刻。在 137 年到 138 年，争斗终于表面化，进入了全面的战斗。

在战争中，由于统合军内部分裂，以及与以小行星阿克希斯为据点的吉恩军残党之间的战斗，导致了统合军越来越弱。为了应付这个局面，得到了欧洲的特权阶级集团罗姆菲拉财团的帮助，急速的进行了军队的再次整编。

不久，宇宙历 145 年，由罗姆菲拉财团在统合军内部组成的秘密组织 OZ 组织的军事政变发生了。政变导致统合政府垮台，地球圈统一政府成立。

另一方面，在宇宙乘着这场混乱殖民地群寻求自治独立的启动活跃了起来。处于第 2 基地的桑斯卡尔帝国和处于第 3 基地的新·吉恩发表了建国宣言。之后地球圈进入了宇宙战国时代……

然后……在新·吉恩军迫使小行星阿克希斯掉落至地球上的作战中，令全人类惊愕的事情发生了……

序章 地球消灭之日

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:己方被击坠

前半 本关一开始只有龙马一人，击倒一名敌人后出现剧情，盖塔 3 机被围。

后半 主角一人面对 6 架敌机，第 2 回合副主角出击。

过关后出现分支

A.优先支援研究员脱出(地上分支路线)

B.突入遗迹内部进行救助(宇宙分支路线)

第一话 关闭了的世界

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:胡索被击坠

本方一开始只有主角和胡索的 V 高达(未完成)。由于 3 回合后会强制完成 V 高达合体，所以之前把身体发射出去是很赚的……本关的 BOSS 克罗克诺鲁在 HP30%以下撤退。

第二话 激震的大地！真龙的复活

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:タワー被击坠

本关开始只有主角、胡索、玛贝特、シュワルツ、隼人，而敌人有 11 架インバーダー。第二回合会发生剧情，第 3 回合真盖塔 1 登场，敌增援 5 架インバーダー。

第一话 惑乱的宇宙

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

上来就有阿姆罗驾驶灵格斯，有夏亚驾驶沙扎比，想败也难。只是要小心敌人主舰的远程武器。

第二话 最恶的来访者

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

本场战斗的关键是迅速到达战场中间的有利地形 —— 星云地带 (有能力补正)，BOSSネスミ的 HP 在减少到 3000 左右还是会撤退，注意由于敌舰携带大量强化芯片，一定不要放过它。

第三话 恶梦！早乙女博士来袭！

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:タワー被击坠

本关开始有主角、胡索、玛贝特、シュワルツ、隼人，而敌人有 14 架インバーダー和 BOSS 早乙女博士。第 3 回合真盖塔 2 登场，并且己方增援シュンコ、オリファ，敌增援 3 架インバーダー。注意本方的 V 高达系机体是有合体技的。

第四话 铁拳齐飞！双魔神！

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:胡索被击坠

本关一开始只有胡索的 V 高达（上半身），不要仗着是 newtype 就想象原作里那样贸然前进。第 3 回合主角、玛贝特、シュンコ、オリファ会从右下角增援。击倒克罗克诺鲁后万能侠系的甲儿和铁也会驾驶着魔神 Z 和大魔神从画面左上角登场，盖塔系的各位也会从左下角增援，并且胡索的机体合体为 V 高达。敌人此时会增援 5 架トーラスMA、5 架トーラス、5 架ビルゴ。注意，甲儿和铁也虽然很强但所处位置较危险，容易被围攻，防御也是有必要的。

* 过关后万能侠系的弓さやか、炎ジュン、ボス、兜シロー加入

第五话 傲立于战祸之中

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.アトラウス被击坠 2.ガソパー被击坠 3.敌机アダルス侵入

己方开始只有剑人、弹见，敌人也只是 3 个ザソスカール兵。干掉敌人的侦察小队后，敌方ドゥカー和レンダ带兵从左上角增援，我方从右上角增援。剑人可以用精神拖延一段时间，弹见还是用“加速”逃命吧，己方会加速的一定要快速前进。注意敌方的摩托部队移动力和回避率都是极高的，而且他们的第一目标是侵入我方研究所。

第六话 Mr.Negoshieita

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:我方被击坠

本关一开始用ビッグ・オー（BIGO）两次单挑击倒敌机。第二回合会发生剧情，剑人的机体会合体为ダルタニアス。当敌人只剩下 5 机时，我方会从左上方增援，敌人会从左下方增援。

第七话 憎恨在激斗中产生

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.我方被击坠 2.タワー被击坠

本关开始只有甲儿和铁也（好在有合体攻击），击倒敌人后我方隼人和弁庆（旧盖塔）会出场增援。这时注意甲儿和铁也的位置会被敌人的 12 架援军包围，还是要以防御为第一准则。BOSSイゲニス的机体最好在清除杂兵的情况下围欧致死。

第八话 在阳光下战斗

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.タワー被击坠 2.敌人本方基地侵入

敌人从左上角来袭，我方干掉敌 3 机之后。敌方ビビニーデン和ルペ会从左下角来增援，注意他们会在一机 HP 少于 30%的时候撤退。击退他们后敌方的克罗克诺鲁和法拉也会带兵从右上角增援，要小心他们的机体移动力较强，还是尽量要拒敌于国门之外。

第三话 此刻的泪水啊，不要停

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

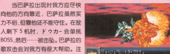
开始米利安他们处于较不利的境地，由于敌人机体装备了光束武器防御的能力，我方还是少用激光类武器吧。当敌方只剩下 5 机时，我方六神合体系的援军登场。击退首批敌人的时候，敌方会从左下角进行增援。

* 过关后卡缪（Z 高达）加入

第四话 听我唱的歌！

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

当巴萨拉出现时我方应尽快向他的方向靠近，巴萨拉虽然实力不俗，但靠他还不能守住。在敌人剩下 5 机时，ドゥカー会单挑 BOSS，然后……被击坠。巴萨拉的歌攻击会对我方有很大帮助。注意击倒 BOSS 其他敌人也会撤退。



第五话 从战场归来的少年

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

希罗和迪奥真的已经沦落为杂兵清扫机了，本关没有 BOSS，在“看见我的人都会死”之后“任务完成”就行了。



第六话 战斗的女市长 ACE 的米莉娅

胜利条件:1.敌全灭 2.6 回合到达指定地点 **失败条件**:1.我方机体被击坠 2.8 个回合未达成胜利条件。

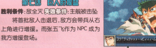
前半 选择选项的第一项会发现两架战斗机，分别是米莉娅驾驶过的 VF-1 和 VF-11C。注意使用米莉娅的场合，可能是米莉娅养尊处优太久了，战斗能力明显退化，所以我方还是要尽快增援的。

后半 敌人主要目的是侵入 SIDE7，注意击退 BOSS 的话其他敌人也会跟着撤退。

第七话 巨人的摇篮

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

将首批敌人击退后，敌方会带兵从右上角进行增援。而张五飞作为 NPC 成为我方增援登场。





◀使用重装机体女主角也毫不逊色！



▶女主角高机动机体的强力一击！

地上分支和宇宙分支合流!

第九话　结成特殊独立战队

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.剑人被击坠 2.主舰被击坠

当首批敌兵只剩下5机时,ボイダー会带兵从画面下方增援,当击败ボイダー后(ボイダー-HP低于30%撤退)或敌兵还剩5机时カブト再次从画面上方增援,(カブトHP低于30%撤退),击倒他可得到技能"一击即退"。

*本关过后可以给特殊独立战队起名字。



第十话　妖姬

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

当首批敌人只剩下5机时,会出现情节,敌方左下角增援的シビル会击退我方增援,好在我方增援的巴萨拉的歌声也把她给击退了。注意击退BOSSギギル敌人会全部撤退。

*本关过后阿姆罗可换装为υ高达



第十一话　那个"破灭"之名

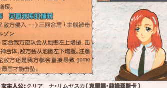
胜利条件:敌全灭　**失败条件**:主舰被击坠

本关开始真盖塔会被敌人围住,精神使完的话就可以变成盖塔2或盖塔3钻地潜水。消灭周围敌人后一黑色盖塔(流龙马)会来增援,并清扫敌余党。这时敌方アクイラ(HP低于30%撤退)会带兵从右下角增援,下个回合《UFO Robot Grendaizer》的迪克和ひかる会从画面上方增援。

第十二话　恐怖的宇宙病　贝姆波库的捕获

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:1.我方全灭 2.敌方侵入 --〉三回合后 1.主舰被击坠 2.タケル被击坠 3.我方击坠ベムーク・ゲルゾン

本关开始我方只有真盖塔和BIG0,第3回合我方部队会从地图左上增援,击退敌方首批部队后发生情节。タケル换乘六神合体,敌方会从地图左下增援。注意六神合体系的机体时不能被击坠的,不论敌方还是我方都会直接导致game over! 敌方的那部象恐龙一样的机体要留在最后才能击坠。



男主人公:ジョシュア・ラドクリフ(约书亚·拉德克里夫)

简介:父亲费利奥是南极"遗迹"的研究者。约书亚自小是在南极的研究所被养育成人的。

在守护"遗迹"的袭击中用老爸亲传的技术驾驶战斗用机器人参战并击退敌人。可是クリアーナ(女主人公)却不知什麼原因知道了自己是被费利奥抱养的,一个人冲出了研究设施。

这时年轻的约书亚18岁,目光中闪现着坚强的意志……

女主人公:クリア　ナ・リムヤスカ(克里娜·莉姆亚斯卡)

简介:13年前"早乙女反乱"インベーダー被破坏时被遗弃在地上的孤儿。约书亚的父亲费利奥收养了她,并让她们以兄妹相称。但是克里娜后来被遗迹研究机构作为实验体使用,造成了双重人格。

奇怪的是两颗心彼此承认对方的存在,而且以姐妹相称。她们分别叫做"克里丝"和"莉娅娜"。

战斗中"莉娅娜"非常活跃,且性格开朗。

男性主角路线

第十三话A　冰冻的库拉绮爱斯

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:主舰被击坠

首批敌人剩下5机时会撤退,注意敌BOSS级角色的歼灭。イゲニス会带兵从左上增援,此时击坠敌一机就会发生情节,流龙马会作为NPC角色增援。当敌机再次剩下5机时,グラキエース会带兵从会从左下角增援,又会发生情节,注意主角机体会受到重创。

过关后流龙马加入

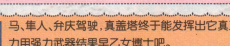
男性主角路线

第十三话B　命运之风

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠



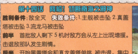
当首批敌人只剩下5机时,敌方会从地图左方增援。注意一开始对水中的敌人激光雷射击武器是无效的。当敌人再次剩下5机时,会再次出现增援,并且流龙马也会作为NPC登场。



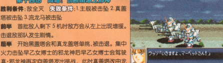
第十四话　降临!切断南海之邪神

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:1.主舰被击坠 2.真盖塔被击坠 3.流龙马被击坠

前半　首批敌人剩下5机时敌方会从左上出现增援。击退敌部队发生剧情。



后半　开始黑盖塔会和真龙盖塔单挑,被击退。集中火力击坠早乙女博士的邪龙神后早乙女博士会驾驶真·邪龙神再次向盖塔发出挑战,此时真盖塔改由龙马、隼人、弁庆驾驶,真盖塔终于能发挥出它真正的实力用强力武器结果早乙女博士吧。



第十五话　强袭!基恩星间帝国维加舰队

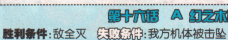
胜利条件:敌全灭　**失败条件**:1.主舰被击坠 2.ゲレンダイザー被击坠

本关敌人数量不少,タケル的机体被击坠就会换乘六神合体。



※本关过后出现分支

A.木星之行 B.卡伊拉斯奇利攻略作战参加



第十六话 A 幻之木星

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:我方机体被击坠

前半 本关开始盖塔会强化为真龙盖塔,要尽量使用精神和援护使捷多(ZZ)和璞露(MKIII)逃离险境,合流后再予以反击。

后半 盖塔系的机体最好利用精神挡在前面,击倒 BOSS 假盖塔时敌我双方增援出现。





第十六话 B1 马斯对马克

胜利条件:除マーグ外敌全灭 **失败条件**:1.我方全灭 2.マーグ被击坠 3.主舰被击坠

前半 本关一开始是タケル与マーグ的兄弟对决,击倒 3 架敌机后マーグ会撤退,敌方ネシア会带兵从地图下方增援。

后半 注意全部击退敌兵 BOSSクロクノロ会撤退。

第十六话 B2 卡伊拉斯基利攻略战

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.タケル被击坠 2.主舰被击坠

当首批敌人只剩下 5 机时,タシロ会带兵从地图左下角增援。注意タシロ的 HP 不足 20%时会带领其部下撤退。

第十七话 背上那真实的感触

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:省吾被击坠

前半 一开始省吾的摩托机动力极高,对付杂兵绰绰有余,省吾击退敌人后发生剧情。省吾在与 BD 的单挑中完败。

后半 敌方被击坠 5 机后撤退,而后 BD 出现,注意 BD 会在两回合后撤退,所以尽量把精神都用在与他的对决上。最后 EVE 会出来"化解纠纷"。

第十八话 来自"another earth"

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.主舰被击坠 2.省吾被击坠

本关开始省吾和 BD 的位置很被动,我方部队会从地图下方进行增援,尽量挑有加速和能变形的的机体赶去,其他人向左下移动。敌方的两个中 BOSS 在 HP 低于 20%时会撤退,要注意。击退首批敌人斯鲁皇帝(替身)会从左下角出现,等着他呢……

第十九话 银河之虎

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.明神被击坠 2.主舰被击坠 3.敌人殖民卫星内侵入

一开始会出现剑人单挑银河之虎的情节,这只是走个过场而已,重点则要注意这关的敌人会不惜一切代价向各个卫星逼近,我方尽量提升气力,务求一击毙敌。战斗中可以让明神对マーグ进行说得,此时他还不会加入。敌方クロッペン被击倒后能再动,再次击倒后ボイダー会带兵从左上增援。

本关过后银河之虎加入。

第二十话 PLANET DANCE

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

敌方的ガビル和グラビル会在我方击退ギギル后进行增援,我方的巴萨拉等人也会从左上增援,ガビル和グラビル会在 HP 低于 20%时撤退,而且击退他们中的一人他们带来的援军斗会跟着撤退。注意巴萨拉的 SB 武器对 macross7 系敌人有特效,能把敌人的防护罩解除。

第二十一话 孔鲁舰队总司令克伦贝恩的挑战

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.主舰被击坠 2.敌方主舰被击坠—〉タケル被击坠

敌方クロッペン会在首批敌人剩下 10 机时登场,而首批敌人则会撤退。クロッペン依然在第一次被击倒后会再生(注意再生后他会在 HP 低于 20%时撤退)。此时マーグ带兵从右上角增援,注意击退他后其他人会跟着撤退。タケル和マーグ作战会发生剧情。

第二十二话 壮绝!巨大罗拉作战

胜利条件:ドゥガー、ビビニーデン、クロクノル的 HP 不足 20% **失败条件**:1.明神被击坠 2.タワー被击坠 3.アドラステア被击坠 4.アドラステア市内入侵

本关要带些回复的道具,尤其是补充精神的。ドゥガーHP 不足 20%时敌增援从左下出现,ビビニーデンHP 不足 20%时敌增援从地图中间出现。

第二十三话 听不到了的安魂曲

胜利条件:击退除アドラステア外所有敌人 **失败条件**:主舰、明神、胡索、オリファ、弹儿、アドラステア任一机体被击坠

本关开始由于剧情安排希罗不能出战,敌部队只剩下 5 机时,胡索救母心切冲进敌舰。发生情节后オリファ先生战死,胡索被敌人要挟,注意此时不可击坠他。ドゥガーHP 不足 20%时敌特殊部队增援,ビビニーデンHP 不足 20%时クロクノル会带兵增援。

本关过后主角得到新机体。

第二十四话 生与死的咒缚

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:我方被击坠

A.男主角:注意グラキエース出现时,用主角说得完后主角会撤退。

B.女主角:在希罗救出莉莉娜后敌我同时增援,不过我方距离偏远。将敌人消灭到只剩下 5 机时,主角和ウァエントス发生情节,选第二项可使ウァエントス撤退。

本关过后出现分支路线

A.地上分支路线 B.宇宙分支路线

第二十五话 A 响彻灵魂的行方

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

前半 当首批敌人剩下 10 机时,アクイラ带兵地图上方增援。

后半 击坠グラキエース后, コンタギーオ带领大批增援从地图上方出现。注意コンタギーオHP 不足 20%时撤退,击退コンタギーオ其他人会跟着撤退。

第二十五话 B 再见了,我

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

后半要求主角在 10 回合内到达指定地点,注意敌方的 AI 很高,他们会尽量拖延我方的前进,并且在我方攻击时会采取防御的措施。最好有两架有"加速"的强力机体携带补充精神的道具在前面给主角开路。





第二十六话 叁高的反逆者

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.主舰被击坠 →アドラステア被击坠

当敌人只剩下 5 机时,マーグ会带兵从左上角增援,用明神再次说得他后击坠会发生情节。这时敌人会从地图右上角增援,消灭后法拉抱着拼死的决心向我方冲了过来……





第二十七话 战场之父 战场之子

胜利条件:1.敌全灭 2.ミニフォ-和剑人进入主舰 **失败条件**:1.主舰被击坠 2.macross7 的演唱组被击坠。

前半 开始演唱组的歌攻击对敌人无效,后来发生巴萨拉解除歌防护罩的剧情。ガビル在 HP 不足 30%时撤退。

后半 敌人还剩 5 机时,ガスコン(银河之虎)作为我方增援登场。ミニフォ-和剑人进入主舰即可结束战斗。

阿姆罗 Hi-ν 高达换乘,胡索 V2 高达改换乘。



本关过后出现分支

A.向旧艾里奥斯领进发 B.恩休鲁·皮罗乌攻略

第二十八话 A 残暴的真实

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.明神被击坠 2.主舰被击坠

一定要用名神说得マーグ后再亲自击坠他,否则不能令他加入我方。此时ボイダ-会带兵从左下角增援, 注意ボイダ-在 HP 低于 20%时撤退。击坠ボイダ-后,クロッペン会从地图左上角增援。

第二十八话 B 与幻觉同舞

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

前半 当首批敌人只剩下 5 机时,ファラ会带兵从地图左下进行增援,要注意ルベ被击倒时会回复。

后半 开始最好选第一项"让巴萨拉的演唱团出击"这样在首批敌人只剩下 5 机时他们会作为我方增援登场。此时敌方也会由クロクノル和カデジナ从左下角增援,胡索和カデジナ小姐战斗会发生情节。注意敌方 BOSS 级人物都会在 HP 不足 20%时撤退。

第二十九话 A 反逆的克伦贝恩

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.主舰被击坠 2.クロッペン被击坠

前半 击坠ボイダ-后,敌方从地图下方增援。

后半 敌人剩余机体不足 10 机时,左右两方同时来援。再次使敌机体不足 10 机时,敌方会从下方增援。

第二十九话 B 狂乱的天使之轮

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

前半 开始时敌 BOSS 法拉是抱着必死的决心来与我方战斗的,所以她会主动向我方进攻而且气力很高,我方机体还是不要托大最好使用精神和她战斗。击退法拉后,敌方タシロ会带兵从地图右下方增援。当タシロ被击退时,クロクノル和カデジナ会再次从地图上方进行增援,注意胡索和カデジナ小姐战斗会再次发生情节, クロクノル和カデジナ会在 HP 不足 20%时撤退。

后半 要求在 5 回合内到达指定地点, 到达后クロクノル和カデジナ会出现。这时用胡索分别与他们交战,然后去说得カデジナ。



第三十话 暗黑的皇帝

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

当敌方首批机体不足 5 机时,ロゼ从地图上方登场,一定要用明神对她进行说得并亲自击坠她,这样才可令她加入。击退全部敌人后发生剧情。斯鲁皇帝登场,克伦贝恩与其对决被击败。



本关过后出现分支

A.向基恩星间帝国进发　B.向惑星拉格斯贝进发

第三十一话 A　反乱惑星的对决！

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:主舰被击坠

当首批敌人只剩下 5 机时,,敌援军会从左上角增援。上关收得的ロゼ会强制出战,注意出击前强化她的机体。注意敌方ワール会在 HP 低于 20%时撤退。

第三十二话 A　卑劣的皇帝斯鲁

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:主舰被击坠

前半　当首批敌人只剩下 5 机时（注意敌机可令我方机体移动力减半的 S 武器）,敌人会从地图下方增援。

后半　レディガンタル会在 HP 低于 20%时撤退,击退全部敌人后,斯鲁皇帝会趁我方弹尽粮绝的时候率重兵出现在地图右上角。考验我方实力的时候到了,如果感觉实力相差较悬殊就派几个“杀手”靠着精神讯接近并干掉皇帝,其他敌兵也就撤退了。

第三十三话 A　死斗！基恩星最终决战！

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:1.タケル被击坠　2.主舰被击坠

本关重点是击坠斯鲁皇帝,而其他的 BOSS 会在临死前自爆以尽忠。先要击坠 3 个斯鲁皇帝的替身,而斯鲁皇帝的本体有 150000 的 HP,在击坠他一次后它能回复,当他的 HP 不足一半的时候会再次回复……



▲不同机师会出现不同的画面哦!

第三十一话 B　禁断惑星的莎碧尔

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.主舰被击坠 2.敌方侵入遗迹

我方的要点是保卫遗迹,敌人很快会攻来,要事先布防。注意本关巴萨拉和演唱团会大活跃。

第三十二话 B　决死的防卫

胜利条件：敌全灭 **失败条件**:主舰被击坠

和本关标题不同的是要是击退一个敌方 BOSS 级人物,其他敌人也会跟着撤退。

第三十三话 B　恶梦的突入作战

胜利条件:1.敌全灭 2.到达指定地点 **失败条件**:1.演唱团被击坠 2.マックス被击坠 3.ガムリン被击坠

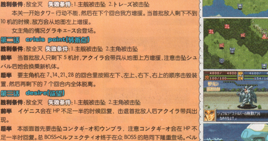
前半　要求到达指定地点将敌母舰击坠。击坠敌母舰后发生情节,ガムリン为掩护巴萨拉而牺牲。

后半　扫清敌余党就可过关。

第三十四话 B　我之高歌 响彻银河

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.主舰被击坠 2.ミレーヌ被击坠

巴萨拉演唱团对本关 macross 系的敌人有特效。注意敌 BOSS 会在 HP 一半以下进行回复,这时再将她击倒她还会回复,其实只要等本关我方增援与其发生情节即可过关。



最终章

第一话　“破灭”的意味

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:1.主舰被击坠　2.トレーズ被击坠

本关一开始タワー行动不能,然后在下个回合我方增援。当首批敌人剩下不到 10 机的时候,敌方会从地图左上增援。

女主角的情况グラキェース会登场。

第二话　crisis point(转折点)

胜利条件:敌全灭 **失败条件**:1.主舰被击坠　2.主角被击坠

前半　当首批敌人只剩下 5 机时,アクイラ会带兵从地图上方增援,注意击坠シュバル后她会换乘新机体。

后半　要主角机在 7、14、21、28 的回合里按照左下、左上、右下、右上的顺序击毁装置,然后再剩下的 7 个回合内全体脱离。

第三话　desire(欲望)

胜利条件:敌全灭　**失败条件**:1.主舰被击坠　2.主角被击坠

前半　イゲニス会在 HP 不足一半的时候回复，击退首批敌人后アクイラ带兵出现。

后半　本版面首先要击坠コンタギーオ和ウンブラ，注意コンタギーオ会在 HP 不足一半时回复。总 BOSSペルフェクティオ终于在众 BOSS 的陪同下隆重登场。ペルフェクティオ的机体 HP 有 200000,而且不但攻击力极高周围还会不断出现援兵。最可恨的是他还能回复一次……注意围攻时要首先使用精神“回避”,不然ペルフェクティオ的地图炮的威力会把我方一网打尽。最后トレーズ拖住附在ペルフェクティオ（主角老爸）身上的破灭之王与其同归于尽结束了这恐怖的最终一战。





文、编：愚者

阿努比斯 ANUBIS zone of the enders

PS2	发售日：2月13日	类型：ACT	1-2 人
	厂商：KONAMI	媒体：DVD	售价：6800 日元

操作方法

左摇杆	常规移动
右摇杆	调整视角
三角键	上升高度
叉子键	下降高度
远敌 -- 枪击 方块键 近敌 -- 剑砍	（R2 冲刺中 --- 锁定光束 R2 静止中 --- 蓄力光球） （R2 冲刺中 --- 冲刺斩 R2 静止中 --- 蓄力斩）
R1 键	防御
L1 键	副武器 L1+ 方向键上下选择 圆圈键使用
L2 键	目标切换 按住为取消锁定

注 1：斩击默认是四连击，但最后一击可以控制方向，三角键是上击，叉子键是下 击，方块键是前击。如果撞向其他敌人可形成连锁伤害，如果撞向顶棚、地板、墙壁都会形成双重伤害，如果撞向爆炸物或敌炮台就赚大了……

注 2：圆圈键默认副武器是抓，抓可对建材和敌人，对建材抓起后可按 R1 防御（以挡板为主），按圆圈键为投出（以钢管为主），按方块键为抡动（以油桶为主……）R2 键为对建材注入能量。对敌人抓住后也可按 R1 来当挡箭牌，敌人挣扎时按 R2 可使它制动。方块键可挥动敌人（典型，圆圈键按一下是投（照着敌人和墙上拽），连按是必杀"大风车"_"

引导亡灵的攻略：

第一章 相遇

第一节 木星林克救出

一开始我们的主人公丁戈操纵的是采冰的 lev 机，一直向前走用 R2 键跳上山坡就行了。得到杰夫帝后按地图的方向向上飞过去，途中会有三批敌人，看着密密麻麻，看见了就用锁定光束吧，基本上是一扫而光。来到尽头处艾达（杰夫帝的智能攻击系统）会提示用蓄力光球打破冰壁裂痕，然后看到林克的 lev 机。这时珍出现了，要不是林克逃的快（看了才知道 R2+ 三角可大跳），这梁子就结下了……

boss 战：对珍驾驶的奥洁托（女主角就是不一样，机体都起天鹅湖公主的名字）

这场战斗非常简单。珍的剑攻击太弱了，只要小心她的导弹群攻击就行了。其实导弹群攻击和锁定光束是性质一样的，那就用锁定光束抵消吧。近身战有压倒性的优势！

第二节 巴弗拉姆的战舰

击败珍后，珍逃进巴弗拉姆的战舰，丁戈随后追了进去。巴弗拉姆战舰里只是一些爬虫战车，锁定光束了。在第二货场艾达提示抓起钢管，抓就抓吧反正一会儿用得着。有家伙在手了，抡吧。一路杀过第三货场，冲进了舰桥。这时上一代的劲敌维欧拉出现了，它不是上一代已经死了吗？

boss 战：对维欧拉驾驶的娜弗狄丝

果然是劲敌，论速度是绝对追不上的，正当丁戈干着急的时候，艾达提示抓起旁边的钢管，这个我擅长！一寸长一寸强，使用轮刃的维欧拉在武器上可吃大亏了。被打黄了的维欧拉这时红着眼冲了过来，走你，投出的钢管带着刚才一肚子的郁闷把维欧拉钉在了对面的墙上。

boss 战：对诺曼的阿努比斯

总 boss 出现了，必是一场被虐的战斗。除了能看看人家的强力招数外，等着他抓住你吧。被甩到墙上的丁戈正好撞在维欧拉身上，维欧拉两腿夹住丁戈一个前翻顺势把丁戈钉在墙上……

走廊上真是冤家路窄，珍扔下头盔迎面就是一拳，丁戈也毫不客气的捏着珍的下巴。这时诺曼出现了，他对丁戈说我喜欢你这样的战士，可丁戈并不想加入巴弗拉姆军。杰夫帝和阿努比斯是天生的宿敌，既然不能成为朋友那只好在你羽翼丰满前杀死你，当丁戈转身想走的时候努曼的冷枪击穿了他的心和肺。飘浮的血沫中只有颤抖的靠在墙上的珍。

第三节 巴弗拉姆舰脱出

珍救了丁戈，但用的是好恐怖的电流启搏，丁戈活过来后一句话骂了三个马鹿（混蛋），还饶了一句畜生和一句死人。不过丁戈现在真的是死人了，它只能在杰夫帝里才能生存。这时突然出现了 SOS 信号，没办法救这个叫迪巴的先。



救人分两部分：第一步是找人，不管 ABC 哪个仓库听艾达说目标接近就在这里找，靠近两边的货箱艾达会告诉你声音来自黑色的箱子（一般是进门的左边墙上），对准一个就开枪吧，运气好能蒙上，不好的话艾达会告诉你击中的是冷冻鸡肉一类的东西（汗），而且其他箱子会被保护罩运走，就只好出去别的房子再进了。找到迪巴后，丁戈给自己起了个名字叫贝利.G，迪巴会给丁戈光束篱笆。（短按是定住锁定敌人，长按是向前方网状撒出）。第二步是护送他出去，最佳路线是 B–F–G，以现在的实力，能走近路就走近路吧。抓起迪巴才能出门，出每个门前要一慢二看三自己冲出，找带钥匙标志的打，好在打死

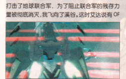


敌人给些加血，如果迪巴血不足了抓起他按 R2 给他加血。到达 G 后，送走迪巴我断后，别等着被围欧，捡闪白光的打，地方小大风车的有。看见火星了，这时维欧拉追了上来，我冲出巴弗拉姆战舰，奇怪的是以维欧拉的速度她并没有追我。

第二章　火星

第一节　火星荒野

在来火星的路上珍告诉我卫星炮毁灭性的打击了地球联合军，为了阻止联合军的残存力量被彻底消灭，我飞向了溪谷。这时艾达说有 OF



(人形战斗机体)高速接近，还没反应过来，一架战机已飞到面前并变形了。

boss 战：对雷欧的比克巴依巴（上代的主角哦，小时候长的像阿姆罗，大了精神多了）

如果说维欧拉的速度已经很快的话，那雷欧更是不可同日而语。尤其是他变形成战机的时候，居然能摆脱掉锁定光束！他变成人的时候发出的黄色光球其实是蓄力攻击，但根本不用蓄力时间（一样会造成防御崩坏）。不过好像雷欧过于自信了，往往会自己冲过来乱砍一通。机会来了，等他过来就用光束篱笆定住它吧，如果没定住拚剑也是占优的。只要不被很慢的蓄力光球打到，他变成战机后的超声波站着不动也不会被打到。

在两人难分高下的时候，雷欧听到了艾达的声音，而艾达也认出了以前的主人。雷欧给了丁戈冲击炮，一会能派上大用场。丁戈飞入溪谷，正中的门被锁上了，要到左右两边去解锁。两边的防守还是很严的，看见山上的炮台就用冲击炮吧，一炮一个。如果对敌人使就会看见敌人被轰到山上把山撞塌的惨样。比较讨厌的是两眼发激光还乱扫的坛子，旁边墙上有挡板不行就防防吧。左边解锁后会出现几个拳击手，正如艾达说的决不能让他们连携进攻，不然就会出现 N 连一击毙了，跟本没还手的机会了。一上来就捡艾达锁好的领头的打，2 个蓄力光球就 ok，群龙无首就是虫了。如果没来得及就下去捡油桶吧，我防……鱼死网破，实乃下策。右边的倒没什麽威胁，冲击炮把他们打散了各个击破就是了。中间的锁终于开了，进去后维欧拉又出现了。

boss 战：对维欧拉的娜弗狄丝

对维欧拉老规矩抄家伙，用旁边的挡板防御等她撞上来头晕眼花的时候我扁。气急败坏的维欧拉垂死把丁戈撞进了市区街道，街道受到冲击保护墙张开，把两人困在里边。由于维欧拉都是物理攻击，尤其喜欢没头苍蝇般乱撞，那就成全她吧。守株待兔站在保护墙前等她冲过来我闪……被电的滋味一定很爽，要不维欧拉都不愿意下来呢，不解恨就可着劲扁吧 ~b（击败她得到追踪导弹）

第二节　斯特母中队援护

注意这是第一场评价战斗，和总评价有着直接关系！评定指标为 1> 建筑物的残存率（千万别用剑乱砍，这能体现出追踪导弹的好处）2> 市民的生存率（为什麽我看见 lev 中队在攻击民房？无聊的设定）3>lev 的生存率（不要打死自己人哦，看见被围攻的迅速几颗追踪导弹吧）。

下面进入到一个比较爽的情节 -- 列车追逐战，有点像 XB 的从云的感觉。只要把三节尾厢击破，追上车头就行。每个尾厢上只是有 10 个炮座，和它平行的时候根本不会被打到，追踪导弹太慢了，用锁定光束吧。要注意的是这里的杂兵是会变形的，由于隧道的地形限制，不要被飞机突然撞到墙上。追上车头后会发生截停列车的情节，酷毙了（I am superman）。然后得到分身能力。

完成任务正和迪巴通话期间，lev 小队被瞬间全灭，只留下他们的女副队长的一句“好快……”论速度一定不是雷欧干的，那麽一定是……

boss 战：对维欧娜的娜弗狄丝



对付白痴一招就够了，抓住旁边的敌人依旧等她往上撞。看准了投出敌人效果也是一样，不过显得更有气势。还有就是艾达提示的的用分身，简直就是欺负人了，不过我没想到的是她居然能自己撞死……

迪巴出现了，他质问丁戈这是怎麽回事，恰巧这时珍也赶到了，迪巴说珍是巴弗拉姆军的同伙，正争执间，珍被背后垂死的维欧拉附身了。

boss 战：AI 消去



此战要注意的地方就是千万不要攻击珍，她死了一样会 gameover。用艾达提示的和她拚剑（透着珍的 OF 剑弱），当剑碰上的时候维欧拉会被震倒，趁机抓住，注意每次拚剑都会比上一次要多拚一下才能震倒她，6 次就可以搞定收工（小样，穿上马甲我就不认识你了）。要小心的是这一战珍的蓄力光波不好躲，要看准光凝集为一点再加速闪开，这是唯一的难点。至于导弹群攻击用锁定光束抵消有伤到珍的可能性，防一下也未尝不可。胜利后得到机关枪，单按为扩散攻击，按住时为集中攻击。

見つかったからには濡してもらうわ

由于珍恢复后暂时无法行动，丁戈要珍说求求你帮助我，珍是一副打死我也不说的样子。这时设施塌陷，珍掉了下去。没什麽说得自己找的下去救人。由于现在还没有念动浮游炮，就用机关枪吧，由于视角的原因珍被打落了不太好找，还是升两层就停停吧。如果珍受到攻击用 R2 加血吧。不要拿珍乱抡和当挡箭牌，她会骂人的哦 ^^b



第三章　要塞城市巴什丽亚

第一节　进城的路

救出珍後丁戈红着脸对珍说出了对不起，



珍也坐进了杰夫帝中，两人尽释前嫌。要想与阿努比斯抗衡，只有到巴什丽亚找罗伊帮忙。在通往巴什丽亚的路上有隐形机雷，所以要靠珍的指挥才行。珍会说左右方向，方向对了她会说前进，但前进一定要慢珍说 stop 一定要停，不然就知道什麽是灰飞烟灭了，挨两下必死！途中会有导弹来袭防御就行。对飞虫用机关枪扫一下或干脆隐身吧。来到第一块盆地只是有几个拳击手，击倒后得到激光。第二块平地会出现摔跤手，会花坐的哦！

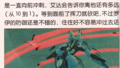
第二节　　巴什丽亚

进了城后坐电梯下去，找到进地下的入口，好像是中间的那栋楼。地下的敌人真不是盖的，再加上地形容易被卡住，好像除了硬拼没有什麽武器好使的。在最底层见到了罗伊。



boss 战：对罗伊的茵海鲁德（金子一马设计的怪异美学）

作战分两个部分，前半部份小心他的浮游炮，防住就行。等他冲过来我就不信他那两把菜刀能和我的剑有一拼。由于地形的原因懒得追他就别追了，没想到后半部分更过分，整个屏幕黑了下来，只能靠艾达的指挥。导弹网攻击艾达会说左回避右回避，激光艾达会说防御，然后就是一直向前冲刺，艾达会告诉你离他还有多远（从 10 到 1）。等到面前了挥刀就砍吧，不过罗伊的防御还是不错的，往往好不容易冲过去还



打不着，用激光破防吧。击败他得到念动浮游炮，强就一个字！

boss 战：对阿努比斯

别以为现在长本事了就能和阿努比斯叫板了。照样被人打的找不着北。咱记着这个仇，有算的时候！

被阿努比斯打到墙上后丁戈巧妙的用分身逃脱了，想到了分身丁戈不由想到了瓦砾中的珍。这时阿努比斯气急败坏的捏碎了茵海鲁德性感的女神像脑袋。

第三　　巴什丽亚上空

正一肚子气的时候，真是冤家路窄，迎面碰见了巴弗拉姆的战舰队。舰长口口声声什麽发现了猎物，谁是猎物走着瞧。五艘战舰是有先后顺序出场的，前面甲板的炮台锁定光束就行了，其实打不打两可。小心主炮的发射，不要被准星瞄到，在舰身的平行位置蓄力光球一下就得，不过保险起见冲到跟前砍为上策。主炮被破坏后背部的核心就露出来，用加农炮吧一击就沉（加农炮必须脚接地才能使用）。

boss 战：对撒卡特

撒卡特是丁戈原来的旧识，还是有点实力的。战斗前半部份首先冲到球中一阵乱砍，撒卡特会张开保护膜，把他保护模的板子拆下来就可以解除保护膜。第二形态的浮游机雷很慢无威胁，激光乱射只要近身丝毫无用。在它头上猛砍给我的感觉是周瑜打黄盖，我打我的，他打他的。击败他得到机雷。

第四章　　决战

第一节　　阿曼突入

第二场评定 S 战，也是本游戏最爽的一场战役。30 人对 1000 人的战斗！评定指标是：1> 击倒敌人数 2> 到达的 lev 数 3> 破坏的 lev 数。没什麽说的，追踪导弹，浮游炮……想怎麽打怎麽打吧。战斗临场感怎一个爽字了得！战斗后得到瞬间移动的能力（打最终 boss 必用）

第二节　　阿曼内部

这里的敌人档次提高不少，正面攻击很被动。用刚学的瞬间移动或机雷吧，瞬间移动必然出现在敌人背后，一剑一个。机雷则是一打一大片。最底层出现的炮台是个难点。艾达提示用隧道旁边的挡板挡住，一点点向前移动到接近炮台（看见它的 HP 了）就可以用挡板扔过去了，再挡再扔，6 次就 ok 了。动作一定要快，慢一点就会被打回老家。击毁炮台对着压缩空间的的入口用加农炮轰一炮就开了。下面出现了雷欧对阿努比斯经典战斗，雷欧的必杀技那叫一个快，迅雷不及掩耳的击中了阿努比斯。可阿努比斯居然用珍的分身能力使珍成了挡箭牌。雷欧被击败就轮到我了，let's go!

boss 战：对诺曼的阿努比斯

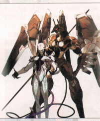
由于在压缩空间只能用瞬间移动，那就追



着打吧。如果拉开距离就要小心他的蓄力火球了，等蓄力火球飞近了再躲。

第三节　　阿曼中枢

被打到地面上的阿努比斯潜进阿曼的中枢，刚要追进去被两个维欧拉的量产型拦下。现在她们已经远远不是对手了，那也不要和她们纠缠，尽快去追阿努比斯。



boss 战：对阿努比斯

最简单的 boss 战了，只用瞬移和砍就行了，甚至都不用看屏幕。最后明白了杰夫帝的剑是最强的，和谁拼都占便宜。

击败了阿努比斯，小岛还是很理解大家的心情的。给你最后一击的机会，你会想到一剑结果他，甚至用蓄力光球，但你想没想过用加农炮轰碎他呢……

从《合金装备》到《ZOE2》，到最新的《我们的太阳》，小岛先生总是能别出心裁的做出非常优秀的游戏，这篇攻略虽然晚了一点，但对没有尝试过的玩家，还是会有所帮助的。



文：からす　编：愚者

忍 Shinobi 攻略研究

PS2	发售日：2002 年 12 月 5 日	类型：ACT	1 人
	厂商：SEGA	媒体：DVD	售价：6800 日元

发售了半年有余的《忍 shinobi》是一部广受玩家好评的优秀动作游戏，但也有许多玩家因其过高的难度而没有将本作完全通关，笔者经过上百小时的努力，在此特地为大家奉上《忍 shinobi》super 模式的攻关心得（Normal Hard 皆适用）以及 EX 关卡的要点提示，同时也希望有更多的朋友玩家来进行交流和探讨。

《忍 shinobi》究极攻略

1-A：敌人的 AI 明显提高，正面防守的很好，本身的防御能力也有了提高，因此从背后斩杀方为上策。忍术爆炎对 BOSS 依旧有极大的杀伤力。BOSS 防御力提升很明显，苍蛟龙的防御力通过杀阵也不能将其一刀毙命。在 BOSS 正面连续斩击就行了，导弹也很容易



砍下来，机关攻击不到的。

S 级达成要点：通过砍导弹来消耗 BOSS 的血，然后再给它致命的一刀。建议使用乔·武藏，他不仅防御力高且不用吸魂。关卡中尽可能多的杀阵，忍卷要收全并且不要用掉。因为本关 BOSS 一刀斩只有两万分。

1-B：注意千万别摔死了。最后一个版面的最高楼顶是通过对版面出口处右边出现的敌兵进行空中斩杀“飞”过去的。对付苍蛟龙的还是通过诱他“跳楼”为主，这样比较容易达成对其一刀斩而获得了 S 极的评价。

2-A：恶食又开始吸魂了，速度明显地快了许多。在 BOSS 战中栏杆上 BOSS 攻击不到的死角，敌方的忍犬却能攻击到。首先应该封住其中一个 BOSS 的行动（建议封住老头，他的攻击带有麻痹效果），两个都封住更好，反正手里剑有的是，这样杀阵就方便多了，还嫌麻烦的话就用忍术爆炎吧。

S 级达成要点：由于敌方人数较少，杀阵并不能将 BOSS 一刀斩杀，苍蛟龙也不例外，可以先站到栏杆上用手里剑将其中一个 BOSS 打掉一半的血后再进行杀阵，乔·武藏的手里剑攻击是被算对 BOSS 的攻击次数的，秀真攻击力不够，唯有苍蛟龙才行。

2-B：敌人的实力越来越强，式神棍也出现得多了，BOSS 是 1-A 的加强版，方法照旧，想达成 S 级就把 BOSS 的血消耗多一些。

3-A：super 模式的真正考验可以说从这里才正式开始。开场就出的“团队”忍犬一定让许多玩家大伤脑筋吧。由于数量过多，还是跳到墙上把它们引过来，用八双手里剑将它们全员定位，这样再杀斩就很简单了，它们还会留下道具手里剑。BOSS 战中的忍犬不会像刚才那样群扑上来，配合手里剑的话应该不会有太大的麻烦。伯乐能自行恢复体力，因此最好通过杀阵一口气将其灭掉。

S 级达成要点：通过杀阵从背后将其一刀斩，秀真的攻击力在这一关可以做到。但本关以后，都必须使用苍蛟龙才能达成一刀斩。

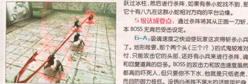
3-B：地上的蜘蛛网可以使用 dash 来脱离，小蜘蛛无法防守且防御力差，相信冲到关底应该没有问题。BOSS 新增了飞行道具的攻击手段，但很容易躲开，杀阵时应先将小蜘蛛引到路中间，以免斩破了旁边的囊。BOSS 爬高后可以从两边的墙上跳过去斩，但是注意：站在蜘蛛网上是跳不动的。

S 级达成要点：当 BOSS 爬向高处时通过杀阵从墙上跳过去斩击即可达成一击必杀。

4-A：火属性关卡：途中的手里剑补充很多，关底前有一大群的小飞蛾和两辆坦克，一定要抓住这次杀阵机会来补充自己的魂和血，以最“健康”的状态迎接 BOSS。

BOSS 焰是个玩火的高手，忍术爆炎对其没有任何作用。小兵全出来后先找到焰的位置，然后从离焰最远的小兵砍起，干掉最后一个小兵后用手里剑将焰定住，免得他跑了，然后再去砍他吧。

S 级达成要点：通过杀阵斩其背后即可





将其一刀搞定。

4-B：出场地的正后方下面有本忍卷，途中地形较为险要，空中斩杀时一定要注意推进的方向，以防掉进岩浆中。BOSS 飞蛾的飞行道具攻击的速度大幅提升（后面的 BOSS 也一样），另外 BOSS 还多了一招：奸笑几声后像飞机一样掠过最高的平台，然后整个平台就像被炸弹轰了一样会全方位具有 BOSS 的攻击判定且持续时间较长。小兵出来后进行杀阵时，从小飞蛾的背后斩，一是斩得快，二是不能让自己的位置离平台太远，有的小飞蛾会往平台外飞，所以不要盲目地斩杀一个后马上 dash，应该以平台为轴，找准再砍，时间绝对够，只看你能否坚持住了。

S 级达成要点：当飞蛾全身抖动时便是它的破绽所在，这时通过杀阵方能将其一击必杀，本关 BOSS 无背后受击设定。

5-A：想必众玩家第一次玩这关时一定淹死了 N 次吧……，呵呵。本回的最大特点是涨水速度奇快，一定要尽最大的努力不在没平台的地方打斗，以免落水。在平台的边缘地区也要小心被有翅膀的忍者给撞出去。BOSS 金刚只是个有勇无谋的匹夫，手里剑对其也有作用。小兵在空中分布呈一个圈状，一个个的斩吧，台子的两侧各有个小兵，站位不好的话就看不到它了，要注意。

S 级达成要点：通过杀阵从背后一击必杀，本关 BOSS Point 是两万分，关卡中要尽可能的多杀敌，多形成杀阵，留用忍卷（难度大大的！）。

5-B：BOSS 蛇的大冰柱攻击异常凶猛，几乎中了就得挂掉（不用忍术护身雷光跑的话），而且还具备一定的自动追踪功能，躲在 BOSS 身后再杀敌是行不通了，因为它的位置过于靠边，其实可以通过台子跃过冰柱，然后进行杀阵，如果有条小蛇找不到，那它十有八九在这群小蛇相对方向的平台边缘。

S 级达成要点：通过杀阵将其从正面一刀斩，本 BOSS 无背后受击设定。

6-A：吸魂速度之快迫使玩家这次得斩杀小兵了。地形险要、那个两个头（三个!？）的式鬼较难对付，只能攻击它的头部，还好有小兵来进行杀阵，魂和回复道具的巨多。BOSS 的攻击力和攻击速度虽然都高的吓死人，但只要你不下水，他就是只纸老虎，而且防御力极低。没信心杀阵不落水的话就用护身



雷光来保护自己吧。

S 级达成要点：通过杀阵从其背后一刀斩，BOSS Point 两万分，关卡中多多努力吧。

6-B：BOSS 战，比较艰难的一场 BOSS 战，如果玩家一开始就站在高台上的话，极有可能会被 BOSS 的四只大手拍的找不着北，而且小兵也能被拍死，低处的平台距离太远，笔者的战术是：一开始就站在独木桥上，看到放出第一批小兵后再躲过 BOSS 的四次雷属性飞行道具攻击，然后冲上平台斩杀小兵，斩完第一刀后闪一下，BOSS 还有一次飞行道具攻击，斩完这四个小兵后 BOSS 会放出第二批小兵，在 BOSS 放出小兵出来的准备时间里，它不会攻击玩家。第二批四个小兵在 BOSS 面前列成一排，玩家借助前四个









小兵为恶食蓄的力量一口气斩掉这四个小兵，速度快的话刚好能赶上 BOSS 呼出冷气，给它最大力量的一刀，由于这是 BOSS 的最大破绽之处，因此这一刀能给与其巨大的损伤，再来一次 BOSS 便魂飞魄散了。

S 级达成要点：通过杀阵在其破绽处对其一刀斩。

7-A：在本关如果不从背后斩杀敌人的话，恐怕很难形成杀阵了。最后一个版面一定要把握住机会完成杀阵，手里剑是奇兵，杀不了阵的话就比较麻烦了。终于要同师妹一决高下了，开始后朱忍会站在那说话，冲到她背后砍三刀连一个手里剑，这样反复下去可以耗掉她许多血，由于朱忍攻击速度同样奇快，因此通过杀阵斩杀她时最好能用手里剑将她定住。

S 级达成要点：通过杀阵从背后将其一刀斩。

7-B：本作中最强 AI 的敌人就属这个回合的苍蛟龙了。绝对的阴险角色，手里剑攻击速度快，攻击判定的范围大且持续时间长，被击中一下就极可能造成手里剑的连击，掉血巨多，且十分影响杀阵的完成。没把握躲开的话就用护身雷光自卫吧。杀完小兵后千万不要盲目地冲过去砍苍蛟龙，那样只会被他轻易地闪开并且会对玩家进行反击，应诱其出招，在他的硬直时间攻击他，笔者的方法是杀完小兵后找到苍蛟龙，跑到离他一定距离后用一段跳跃至苍蛟龙面前的空中，马上再按跳跃键，此时的苍蛟龙一定用冲刺攻击从玩家脚底穿过后，以空中回身〉锁定〉dash〉斩击两刀，苍蛟龙就这样被我“征服”了。

S 级达成要点：用上述的方法就能从背后将其一刀斩。

8-A：险要的地形，Hard 模式的加强版，由于本关 BOSS Point 只有两万分，所以还是那句老话，关卡中多多努力吧。

8-B：基本上是强制玩家从背后杀敌了，否则别说形成杀阵，能否生存下去都是问题了。最终 BOSS 产土蛏户的强大在于极其厌恶的灵符和过于“耍痞”的两招必杀技：五道白光和本体旋转攻击。对付灵符的办法是：找到后不要锁定，沿斜线冲过去砍其背后（灵符也有背?! ~~）为上上策。空中的灵符留到后面砍，以免在空中难以躲闪，灵符贴身的话要立刻用脚踢。灵符数量多的话，可用手里剑来保证杀阵的完成。产土蛏户的五道白光看似很多，但是在杀阵的过程却只听其声，不见其人，只有迅速的使用右摇杆才能找到产土而躲开攻击，而偏偏在那时右手又很难从按键上移动到右摇杆上的，因此各位玩家要多练习一下了。躲开产土的本体旋转攻击主要是节奏问题，一直用 dash 来闪节奏未免太单一，而且容易被捕捉到，套上了产土的步子更是艰难地让人难以想象，这招基本上是以两秒的间隔出招，所以产土消失时应用推动摇杆移动，等快到两秒时再用 dash 移动就达到了变速运动的效果，基本上就可以全身而退了，产土的这两招同时也是其破绽最大的两招，要能抓住机会给他一刀，基本就耗去了他一半的血。做到这些的话，打倒产土就只剩下四个大字了：那就是“坚持到底”！

S 级达成要点：在其破绽处通过杀阵斩其背后达成一击必杀。

EX 关卡：

EX 是对玩家综合能力的一个考验，关卡设计极为精彩，难度颇大，好在敌兵较弱，否则笔者也不知该咋办了。前面的关卡主要是考验玩家对跳跃使用的合理性，即可以一段跳的就一定不能用二段跳。中间的关卡主要考验玩家在移动的关卡中边杀敌边破解封印并突破版面的能力，这需要玩家有很好的空间位置感和方向感。对手里剑的使用技术也提出了较高的要求，后面的关卡是考验玩家杀阵的流畅度，迫使玩家按敌人的防御力由低到高顺序以极快速度进行斩杀而达成完美的杀阵，否则便无法形成杀阵。BOSS 依旧是金刚，但小兵却成了两个头的式鬼，通版条件是杀死 BOSS 且小兵要被杀阵干掉，别让四个两头式鬼挤在一块，否则会形成“联防”而使玩家无从下手，分开一个个地斩，都别斩死，都斩去些血，后面好形成杀阵。别管 BOSS，式鬼的攻击也能让他掉血，差不多的时候用杀阵将他们斩掉，还可以获得 BOSS 战一刀斩的两万分，因此想达成 S 级就只有在前面多辛苦了，同时建议大家不要在第三节时通过斩杀无限次出现的小兵来累计杀阵分数以达成 S 级，那样就失去了游戏的乐趣性，成为单纯的练级了，呵呵。好了，以上就是我个人的游戏心得，诚然也有疏漏和不足之处，我衷心希望所有分享这篇功略的朋友能够更为轻松地从中体味到游戏的快乐。

愚者言：玩好游戏难！研究游戏更难！！研究好游戏非常难！！！研究超级忍超级难！！！！

对于からす玩友的敬业精神愚者在敬佩的基础上直言一句：少年不知愁滋味，爱上层楼，爱上层楼，……（忘了），却道天凉好个秋。愚者拙见，见笑。









日本蚊子

PS2	发售日:2003年7月3日	类型:ACT	全年龄
	厂商:SCEI	媒体:DVD	售价:5800日元

本文中穴位标号请参照上期人体穴位表!

MISSION5：吸血对象：约翰 **场所：**和室 **目的：**吸取两管血

体调不良：肩、齿、め

治愈穴道：神道(31)、少海(18)、鱼际(12)

MISSION6：吸血对象：健一 **场所：**健身房 **目的：**吸取两管血

体调不良：高、动、神、股

治愈穴道：神藏(34)、百会(3)

注：神藏可以治愈高和动，百会对动、神、股都有效，但不一定能一次都治好，如果无效就在战斗中对健一身体部分的穴道进行攻击吧。

MISSION7：吸血对象：山田夫人 场所：客房 **目的：**吸取三管血

体调不良：头、贫、腰、冷

治愈穴道：少海(18)、京门(27)、太冲(46)

注：左腕的少海可以对头、冷进行治疗，贫血可以通过战斗直接撞击京门来消除，太冲在左脚脚背上可以治愈腰痛。本关最后进入SSS穴道模式。

MISSION8：吸血对象：琳达 **场所：**厨房 **目的：**吸取三管血

体调不良：肩、食、体、吐

治愈穴道：神道(31)、键里(24)、中渚(7)

注： 神道治疗肩痛，健里治疗食欲不振，由于这两个穴道在身体部分有衣服挡着还是通过战斗来解决较直接。右腕的中渚可治疗吐气。

MISSION9：吸血对象：约翰 **场所：**书房 **目的：**吸取三管血

体调不良：筋、口、目

治愈穴道：外关(15)、承泣(5)、劳宫(20)、温溜(8)

注：外关可以治疗筋肉痛，承泣可以治疗目疲劳，劳宫和温溜可以治疗口内炎。

决战!!! 开始~~~~

VS 山田夫人

体调不良：肌、颜、神、胃 **要求：**吸取四管血

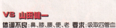
要点：吸血一定要等她躺下后尽快下手，最好不要妄图战斗时取巧。一旦山田夫人使用超必杀技，就能逃多远逃多远，因为这时她本身是无敌的，再有就是电击攻击的判定很难掌握，不要做无谓的尝试，不过要想逃出射程应该不是难事。



VS 丽奈

体调不良：贫、肩、体、め **要求：**吸取四管血

要点：本关的穴道尽量在战斗中撞掉，丽奈依然会使用前代就有的升龙拳，被超必杀打中的机会较小，等她自己耍累了再去吸那四管血吧。



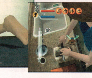
VS 山田健一

体调不良：鼻、膝、腰、便、老 **要求：**吸取四管血



人間上等!!

要点：耐心！这关是对耐心和毅力的真正考验，稍不留神就会前功尽弃。不论是平时吸血还是战斗状态都要加倍小心了，健一的反应和速度都会更快。它的超必杀(召唤兽?!)的威力基本上是一击即死！最后的SSS穴道位置在健一的光头上，我知道这时玩家的耐心已经到极限了，但我还是要提醒玩家摇杆要尽量慢的旋转，不然这时被打死就知道什麽是欲哭无泪的感觉了……





美国蚊子







MISSION5：吸血对象：健一 **场所**：和室 **目的**：吸取两管血 **体调不良**：肩、息、高

治愈穴道：神道（31）、气户（33）、百会（3）

注：小心杀虫剂，在脚上吸血时危险。

MISSION6：吸血对象：约翰 **场所**：书房 **目的**：吸取两管血 **体调不良**：筋、膝、头、股

治愈穴道：外关（15）、委中（40）、百会（3）、环跳（41）

注：本关和日本蚊子的第 9 关大致相同. 外关可以治好筋肉痛，委中可以治好膝痛，百会可以治好头痛，环跳可以治好股关节痛。

MISSION7：吸血对象：琳达 **场所**：客厅 **目的**：吸取三管血

体调不良：肩、贫、腰

治愈穴道：神道（31）、京门（27）、志室（25）

注：神道可以治好肩酸，京门可以治好贫血，志室可以治好腰痛。在完成以上三个穴道后可以通过承泣（5）来解决隐藏的病症视疲劳。有的穴道由于有衣服遮着，要通过战斗来撞掉才行，不过要小心琳达手里的吸尘器。

MISSION8：吸血对象：山田夫人 **场所**：客房 **目的**：吸取三管血

体调不良：胃、偏、颜、体

治愈穴道：健里（24）、肩贞（17）、付阳（38）

注：付阳可以同时解决颜和体，本关山田夫人只会晃动身体所以可以肆无忌惮的吸血。

MISSION9：吸血对象：健一 **场所**：客房 **目的**：吸取三管血 **体调不良**：筋、目、肌

治愈穴道：外关（15）、承泣（5）、三阴交（43）

注：右腕的外关可以治疗筋肉痛，面部的承泣可以治疗目疲劳，右脚上的三阴交可以治好治好肌荒。最后进入 SSS 穴道模式。

决战!!! 开始~~~~

VS 琳达

体调不良：肌、食、め、口 **要求**：吸取四管血

要点：先去通过战斗撞掉所有病症，一旦琳达使用超必杀技就尽量躲到最近的障碍物后。

VS 爱莉斯

体调不良：贫、冷、体、息 **要求**：吸取四管血

要点：本关的穴道尽量在战斗中撞掉，爱莉斯的动作不算快可乐胜，不过要注意她的“替身攻击”。



VS 山田健一

体调不良：胃、肘、耳、吐、ド **要求**：吸取四管血

要点：耐心！这关是对耐心和毅力的真正考验，稍不留神就会前功尽弃。约翰有些动作是诱使玩家上当的陷阱，要先等一等观察清楚再攻击不迟。最后的 SSS 穴道位置在约翰的光头上，我知道这时玩家的耐心已经到极限了，但我还是要提醒玩家摇杆要尽量慢的旋转，不然这时被打死就知道什麼是欲哭无泪的感觉了……







秘籍：

当出现 PLAYSTATION2 的画面后立刻按住 2P 的 SELECT 和 START 键直到出现标题画面，这样就会进入“丽奈 2—夏威夷的热夜”这个小迷你游戏，此游戏是要用 2P 手柄控制的。



恶代官 2（妄想传）

2003 年 7 月 31 日



厂商：GLOBAL·A·ENTERTAINMENT
类型：ACT
媒体：DVD

饥饿灵魂

2003 年 7 月 31 日



厂商：SCE
类型：AVG
媒体：DVD

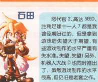
机动战士高达 SEED

2003 年 7 月 31 日

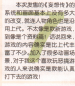


厂商：BANDAI
类型：ACT
媒体：DVD

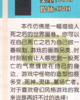
石田



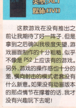
恶代官 2、高达 SEED、胜利足球十一人 7 都是我曾经期盼过的，但是拿到游戏后失望大于期望，有些游戏制作的水平严重有失水准。失望，失望！另外，机器人大战 D 也同时推出了，虽然游戏制作的水平很高，但仍旧是老套之作。



本次发售的《妄想传》的系统和画面基本上没有多大的改变，就连人物角色也是沿用上代。不太像是款新游戏，到像是个资料篇！话说回来，游戏的内容确实是比上代丰富了不少。加入了很多动画场景，对于我这个喜欢玩恶搞游戏的人来说确实是款能认真打下去的游戏！



本作仿佛是一幅描绘人死之后的世界画卷。你可以在自己死亡之后为自己做一番规划，游戏的画面另类，时时刻刻会让人感觉到一股死亡的气息缠绕在自己的身边，游戏中怪物的造型也很多变，死神、灵体、墓场亡者。对于喜欢奇幻风格游戏的我来说是再好不过的选择！

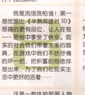


这款游戏在没有推出之前让我期待了好一阵子，但是拿到之后确叫我极度失望，游戏画面制作的十分粗糙，似乎不像是 PS2 上应该有的游戏。另外，游戏的操作感也十分的差，横向射击的模式老套没有什么新意。如果没有动画版本的那点情节在撑着的话，我才没有兴趣玩下去呢！

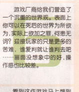
墨者



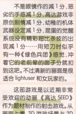
本以为日本的厂商在学生放假期间会悄悄推出一两个超级大作，可是很失望，不过暑假还没过，还有一线希望。看着一大堆鸡肋作品，只好叹世态炎凉了。好在《FF 水晶编年史》、《光明之魂 2》、《机战 D》、《WE7》也是上上品了，知足……



我是流氓我怕谁！第一感觉是比《半熟英雄对 3D》恶搞的更有品位，让人在极~~~恶俗中享受了快乐。现实的社会我们带着太多的面具，在游戏中我们不妨尽情的坏一把，把积蓄的怨念排泄出来，为了我们在现实生活中更好的活着……



游戏厂商给我们营造了一个沉重的世界观。表面上你可以在死后的世界为所欲为，实际上欲加之罪，何患无词？迎接玩家的只是更多的苦难，谁爱判就让谁判去吧……画面没想象中的好，操作感也比较差。

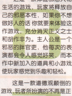


不是眼镜作的减 1 分，恶劣的手感减 1 分，高达游戏非原创剧情减 1 分，幼稚的机体武器设定减 1 分，混蛋的觉醒系统没有精彩超比杀技的出现减 1 分……用短刀时似乎有一种《绿色兵团》感觉，冲着它的老前辈的面子分就扣到这吧。不过清新的画面是很适合 lightuser 和女玩家的。

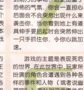
葵双叶



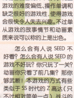
本月又有很多经典的游戏登场，感受过后发觉现在的游戏制作技术有了质的飞跃画面音质都有出色的表现。相信下次为大家展现的游戏会更加出众，并且可以吸引更多的游戏玩家的注意力。



这是一款体验邪恶人物生活的游戏，玩家将释放自己的邪恶本性，如果你不想做好人的话 你就要来体验这作游戏，充分消灭正义之士和胡作非为。主人公是一个邪恶的胖官吏，他每次的表演都会令人感觉好笑，而本作中新加入的道具和小游戏使玩家感觉到乐趣和轻松。

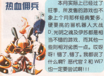


看到这作游戏马上想到了“恐怖”一词，与《生化危机》不同，由于游戏中只能看到前方的事物，这更加重了恐怖的气氛，你会一直担心后面会不会突然出现什么来袭击你，当你看到地上有道具伸手要拾起时会突然伸出一只手抓住你，令你心跳加速。

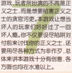


这部游戏是以近期非常受欢迎的动画《高达 SEED》作为题材制作的射击游戏。从画面上看，3D 游戏场景与 2D 的射击配合的并不协调，而且游戏的难度偏低、操作单调和缺乏很好的游戏性，使得游戏会很快令人失去兴趣。不过单从游戏的故事情节和动画素质来说可以称的上是出色。

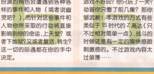
热血佣兵



本月实际上已经过了旺季，所发售的游戏也不象上个月那样经典繁多，硬要挑的画机器人大战 D，光明之魂及伊苏都是相当不错的游戏，而其他一些则相对劣质一点。哎呀呀！错了，错了。我都说了什么啊？恶代官 2 和 WE7 也一定要尝试啊！！！



这是一款道德观颠倒的游戏，玩者所扮演的不再是正义之士，而是想要陷害正义之士的贪官污吏。本游戏让想当坏人的玩家们好好过了一回坏人瘾。你不仅要设尽陷阱对付前来讨伐你的正义之士，还要用尽各种方式为非作歹，总体来讲本游戏十分有创意，各方面也均在水准以上。



游戏的主题是表现死后的世界，在此世界中，玩家所扮演的角色会遭遇到各种各样的事件和人物（或者说幽灵吧？），而针对这些事件和人物你所采取的行动将直接影响到你的命运，上天堂？或者下地狱？又或者复活，转生？这一切的际遇都在你的手中决定。

怎么会有人说 SEED 不好看？怎么会有人说 SEED 的游戏不好玩？你只玩了一关？动画你只看了前几集？那你够武断！本游戏的方式有些类似于 SS 时代的 Z 高达（只不过相对简单一点），战斗的时候还是有一定的爽快感跟刺激感的。不过游戏内容太过单薄……

1-4 推荐试玩 5-7 推荐购买 8-10 白金典藏








2003年7月31日 魔界转生

厂商:D3 PUBLISHER
类型:RPG
媒体:DVD

5 同属于 D3 旗下的产品，游戏是改编著名同名小说《魔界转生》。游戏的内容讲述的是柳生十兵卫在虚构的世界里降妖除魔的故事，由于 D3 制作游戏的风格十分传统。所以，游戏的画面制作的相对粗糙，操作感也不是十分流畅，总让人感觉像是操作一辆汽车……本来我还是很期待这款游戏的!

7 柳生十兵卫，又是柳生村他们那嘎达的。天草四郎，就不能换个人转生啦!游戏中人物的脸部造型多半是扭曲的，背景音乐也太日本了吧(虽然和游戏很合拍)，系统能看到《侍》的影子。不过不知道为什麽我会觉得它是个好游戏……

4 在日本非常畅销的一部小说制作成电影后又改编为这款游戏，游戏的主人公柳生十兵卫为了打倒复活过来的“恶魔”天草四郎时贞而踏上了战斗之路。游戏在操作性上相对比较简单，只要能熟悉防御和攻击的切换就能比较轻松的享受游戏，在画面上，虽然有些地方制作的不够精细，但是整体还是不错的。

4 一开始的时候还非常期待，但拿到手里就完全惊了!居然是回合制的!!!大剑豪流生三严跟敌人搏斗的时候竟然是一替一下!虽然可以防御但还是觉得很丢人啊……我们所期待的连击在哪里啊?漂亮的闪避哪?没有这些的话能叫做剑豪吗?真不明白这游戏的设计者是怎么想的?

2003年7月24日 光明之魂 2

厂商:SEGA
类型:ARPG
媒体:DVD

6 与前作相比，发现此作确实有许多很制作精细的地方。游戏中每个人的造型都是经过认真绘制过的，所以看上去十分的舒服。游戏的风格给我的第一感觉是有点圣剑传说的味道。虽然某些方面作的很强，但还难免有些难逃抄袭的嫌疑。不过仍然是暑期难得一见的作品!

10 在 GBA 上这种画面是当初名噪一时的《黄金的太阳》所不能比拟的。系统上职业比前作增加了一倍，敌人、道具、装备也进行的大幅强化，召唤的魄力更是让爽快感升到极点。联机模式的乐趣不亚于《赛尔达四神剑》，甚至有些方面更出彩，三个满分;最后，老玩家都知道挂着“光明”的牌子它就必定是个好游戏。

4 本作游戏的玩法基本上与前作相同，也是进入各种迷宫完成任务。而这一集加入了新的育成系统和四位新的职业，玩家可以按照自己的喜好来育成具有个人风格的的人物。同时对于敌人的兵种和道具也有崭新的追加，这使游戏的可玩性有一次提升。游戏与前作相同，支持多人同时游戏，伙伴们可以一同享受快乐时光

8 上一代的游戏就已经取得了非常不错的评价，本次作品虽然只是新加了几个职业，没有太大变化，但依然是非常好玩啊!那天小试了一下，难怪愚者不跟我换，这游戏肯定比那《鬼武者战略版》强百倍，后悔当初分配的时候没挑它……555555……

2003年8月8日 机器人大战 D

厂商:BANPRESTO
类型:SLG
媒体:卡带

8 又是一代机战，由于限制于机能的关系，游戏的画面想进步似乎是件很难的事情，唯一变化的只有那些百万年的剧情。本作中出现了不少新鲜的精神指令和特技，感觉上与超级系的机器人特性差别不大，不少的新角色替换下了老角色，这样做的话，感觉越来越不像机战，失去了原来该有的味道。

10 眼镜这次终于没炒冷饭，画面已经用到了 gba 的最大机能。而且特效、音乐也能看出来是下了大力气的。而本作最大的特点是加入了技巧型的加关，考验机战 fans 的时候到了，是不是机战迷问问你自己吧。不过有没有人觉得有种似曾相识的感觉?

9 系列的延续作品，虽然故事情节上又有创新，但是依然感觉只是一群动漫中的机械明星聚集到一起为了所谓的“正义”并肩作战，老套、非常老套，完全没有给人一种新奇的感觉。由于作品登陆在 GBA 舞台上，所以画面也不可能制作的非常精美，只能在同档次的游戏上相对比较好而已。FANS 们应该会玩吧。

9 机战的每一作都会给人带来些惊喜，说到这次的机战 D 最让人感动的莫过与通过解决特定场所而来获得道具的ツメスパロボ系统，可以说真是让人绞尽了脑汁啊。除此之外，本作的画面也是相当华丽，以至于总是听到有人在那咆哮着:“机战作成 3D 就是多余啊!”

2003年8月7日 胜利足球十一人 7

厂商:KONAMI
类型:SPG
媒体:DVD

8 经过很久的等待，最新版本的 WE7 终于推出了，现在就先和朋友对付着打一会儿吧!本作的画面比之上作似乎改变不大，而且操作感也不如上作，场上球员的断球变得过于容易，从而忽略了球员能力值的作用，但是新加入的几种联赛仍旧是可以吸引我起的目光。

9 进球的精彩回放随着 we 系列的完善越来越写实，投入如感大大加强。加入了商店等新要素，动作的增加更花哨但也很实用，球队数目更是前作所不能比拟的。最让我感动的是人物的指数更客观了，不过这次电脑的球队似乎太强了点吧，对于可能踢过上千场比赛的我来说三星级输几个球的完败都已经见怪不怪了。

7 世界上最受喜爱的运动。游戏的推出，无疑是更加增长了它的受欢迎程度。前作的画面已经相当优秀，而这次感受了“7”的游戏氛围，感觉又提升了一大步，增加的新系统和新球员使游戏的选择更加多样化，其中的变化只能是那些忠爱这类型游戏玩家才能感觉到，画面的流畅和动作的逼真性，是值得尝试的作品。

8 更加贴近真实，也更加不真实……这就是对这游戏的评价。而最让人无法容忍的则是那从不在场上出现的电脑裁判，有时人家从背后一个飞铲把你撂倒，接着从身上踩过去都没事，而你只是拉了对方一下就领了张红牌……这实在无法让人理解啊。而且有些时候根本没有越位的球也被判成了越位。晕……

2003年8月7日 伊苏 1+2

厂商:DIGICUBE
类型:ARPG
媒体:DVD

7 经典就是经典，当年玩这款游戏的电脑版时曾经十分激动，细腻的画面，优美的音乐至尽仍旧回荡在我的脑海里，本次它的 PS2 版本的推出确实也是个亮点，玩过之后发现，游戏的画面似乎不如 PC 版本的精致，不过操作感确是因为使用了手柄的关系而上去了!加入的过场动画也总算可以敷衍我这个爱好者……

7 复刻之王，好吃的不能老吃，经典也禁不住老炒，伤了……拒绝评价!

6 经典游戏的再次复刻版，虽然在每次复刻时游戏的画面和系统都会有所改变，但是这个故事的中心从来没有大的变动，以至于作品除了那些极度 FANS 们在努力收集外，其他玩家只是体会一下这个优美的故事后就不在过问了。但是我们不得不说这个游戏所要叙述给我们的这个故事的确有感动人之处。

9 经典正统日式 ARPG 名作的翻新版，游戏的风格给人一种十分清新的感觉，战斗方面也算流畅。而最为玩者所称道的莫过于其如同叙事诗一般恢弘的剧情，整个系列都被一条线索所贯穿。让人玩了第一代就会用心期待下一代。相当不错的游戏。

文、编:热血骷髅兵

让人尽失所望的“名作”

——谈 GBA 鬼武者战略版



刚开始接到攻略任务的时候满心以为这款鬼武者战略版(其实包括从前的 FFT 在内,都不应该称为战略版,要说是战术版倒还差不多,但无奈现在大众都叫惯了……不过我在这里就把鬼武者战略版以下简称为“鬼战”意图简便了)会是一个相当不错的游戏,但是打了十几话之后却突然发现这……简直就不能算作是游戏啊!

现在的好游戏漂亮的画面和精美的 CG 是少不了的,作为一款 GBA 游戏鬼战自然不大可能具备这两点(其实也不好说,看看最新的机器人大战 D 的画面……),那么它所能够具有的就只剩下游戏性了吧?在发售之前,本作一直被吹嘘为什么媲美皇家骑士团与最终幻想战略版的





强势 SRPG,但到了发售之后实际情况又怎样哪?首先鬼战不具备前两者的转职系统,也就自然不可能有什么职业间的相生相克关系,甚至使枪的不在同一高度上攻击一样能打出正常以上的威力,而使斧的不用借助高低差也能轻松打出 CRITIC HIT……总体来讲当你要攻击敌人的时候只要通过等级和装备就能计算出伤害值,而打敌人一下你所关心的其实也就只有能得多少经验。再加上所获得经验上限为 48 的设定又再导致了游戏缺乏爽快性(一下打死两个相差 5 级以上的敌人却只得了 48 点经验,你说窝心不窝心?)。打倒敌人之后所获得的幻魔石和魂可以在下一场战斗开始之前增加和强化己方的武器,强化的时候虽然最大是四段,但你会发现想把所有人的武器都强化满那绝对是白日做梦,而你所能够制作的武器与防具的种类也绝对超不过 50 样,而防具更是除了加防御力之外就没有任何作用(起码也得有个属性防御吧?)。而一向作为系列亮点的一闪到了这次也变得让人呕吐,发动条件基本等于随机,且只对敌人的普通攻击有效,而敌人却也未必会攻击你用一闪这人,就算攻击的话也未必一定会使用普通攻击,甚至就算是普通攻击还有可能不是身帖身的,这不是鸡肋又是什么?拜此游戏所赐,我现在一玩 GBA 就犯困,而九十九与愚者等几人则是一看 GBA 就犯困……总体来说这游戏就是垃圾中的垃圾,甚至根本就不能称之为游戏!



说完了游戏性我们再来说剧情,还是老套的战国时代,老掉牙的幻魔与鬼的故事。咱也不知道织田信长哪里得罪了 CAPCOM,天下布武的伟业就成了借幻魔之力屠戮人民,甚至打败今川义元这样的白痴,也需要所谓幻魔的力量,信长的居城中,出现了清州,出现了岐阜,可就是没有安土,一定是 CAPCOM 怕聪明的玩家看出安土那平安乐土的意味而破坏了他们苦心营造的幻魔王信长的形象吧!长筱合战中的完胜是因为强大的未来兵器幻魔机关枪,击败上杉谦信(其实历史上并没有击败过)用的是幻魔炮……这都什么跟什么啊?如果幻魔真有这么了不得的话恐怕你来 100 个鬼武者也早被轰杀 100 遍了!而且从开始到最后信长几乎都没有主动攻击过王仁丸(说起这名字就有气!你直接叫







鬼丸不就得了吗?)等人,更是完全任他们到处活动,即使结界一个个都被破了,可还是连理都不理,都是主角们主动找茬。就算是走传统 RPG“魔王培养勇者”的老路子你也得适当作个样子吧??唯一值得称道的应该就只有本作中明智光秀作为最后一名仲间登场,实力相当不俗(怎么说也是左马介的岳父大人啊~)。且对其谋反的原因及全过程的描写也非常到位(本期的纵横四海就会主要作些关于他和信长的纠绊的内容),从信长用人的头骨当酒杯(这个是历史中却有其事,不过用的是朝仓和浅井的脑袋,而非武田的……),到后来越来越发的残忍,直至让光秀无法继续忍受而谋反。这些描写都相当不错,但令人不解的是那个破结局……一五八二年,信长在本能寺休息的时候被部下明智光秀所杀。到这里都还说得过去,但这之后哪?请注意此时秀吉和胜家等人已经死得差不多了,也就是说没人会出来讨伐光秀了,那么也就是说,也就是说……历史被改变了啊……再细细考虑一下光秀复古的理念……日本的历史会就这样倒退个一百年吧……

总之一句话,实在不知道 CAPCOM 出于什么目的作了个这么砸牌子的游戏……

怎一个D字了得？

地球消滅。

叨（D）唠 -- 煎过的饺子



机战迷似乎是游戏玩家中最幸福的人，因为他们的节日格外的多。别人逢年过节能吃顿饺子就已经感激涕零了，而他们隔三差五就不得不过回年……说到饺子，还真是“有内涵”的东西，要做到馅大皮薄才会看了就能让人流口水。要说别的游戏做个四、五十关早就有人骂街了，偏偏机战就能把千篇一律的东西做个百八十关然后还腆着脸问你：“Can I help you,Sir?”别说，就人家这态度，你不但不好意思抽他，照单全收还得主动给人家小费，出门后摸着自己溜圆的肚子这通骂自己贱！眼镜其实说不上是个好厨师，最多也就是个东郭先生。他就会做饺子，而且这饺子还不是他包的。话说回来了，有客人买账人家就是好厨子。不是说一招先，吃遍天吗？何况人家这手“活”是祖传的（bandai）。人家把饺子煮给你吃，你说：“好！水灵！”人家又把剩饺子煎给你吃，你又说：“也不错，另有风味！”最后没辙了人家把馅抠出来给你下酒吃，晕晕乎乎的你临了还没忘了跟人家挑挑大拇指说：“瞧见没有，这才是精华……”

读（D）白 -- 冷饭的作料

我曾是一碗香喷喷的白米饭，白的晶莹，白的透亮……哪怕有一粒砂也不会逃过“食客”们的眼睛。现在不行了，人老珠黄，“心儿”都凉了。可是不知为什麽，“食客”们反倒不挑嘴了。哦，我想想……大概是现在的人口重了，逮什麽作料都往里加，咳，自己吃着舒服就好



了，但愿吧……再念叨念叨我这些老哥们姐们吧。酱油（画质），我最不喜欢他，只要他一来我就是跳到黄河也洗不清了，不但色变了连味儿都变了。醋（剧情），可有可无，看吃的人好不好这一口了。盐（人语），其实挺能起到画龙点睛的作用，就是我这回碗小，就这麽大地方，放了酱油她就进不来了。对了，味精（新加的挑战模式），这叫一个提味，没她我就完了。其他我就不挨个说了，来了不嫌多，没来不嫌少。唉，说了半天，我承认我们都没啥营养，只图给您留个回味儿。说到底反正不管都进去了什麽，出来的都是一样的……

懂（D）你 -- 愚者的高论

愚者玩过机战！愚者觉得对自己来说机战有点累有点难，所以不喜欢玩。可是，朋友告诉愚者“我帮你把钱调了吧。”后来，愚者玩得很快乐，就喜欢了……这次，《D》愚者还想这麽玩，可是都快打完了，也没觉得多难，愚者想可能是自己的 Level 也升级了，就急着和人家吹牛去了。打最终 BOSS 了，朋友来观战，开始愚者还“哈哈哈”的给他们做讲解，大有一身不可一世的嚣张气焰。后来当 BOSS 的地图炮一击轰掉了我半个主力阵容的时候，愚者只好“哇哇哇”的拼命给他们作解释。愚者发誓，机战没有简单的，看着简单的也得调。虽然调完了轻松过关的愚者受到了众人的鄙视，可愚者看着他们在空调温度调到最低的屋里还“哗哗”流汗的练着级，心里有一种说不出的好笑……其实愚者在心里也鄙视他们，愚者认为练级和调金手指虽然过程不同，但结果和目的是基本上相同的。他们不调只是为了炫耀一下那廉价的自尊心，而付出的是一遍又一遍对游戏的亵渎。什麽用地图炮轰死自己人啦，什麽用等级低的哪怕是热血人物换乘修理机、补给机卑躬曲膝的给高等级角色做后勤工作啦（真是现实的社会呀……）。我笑，我仰天长笑，请你们尽情的鄙视我吧。人家做机战的把好使的人，各动画里的主角级人物都给你了，敌方的杂兵还会主动投怀送抱的来给你加气力值，再没个拿得出手的狠角色，这游戏还怎麽玩呀。要是觉得难了，就实实在在的承认，别苦了自己……他们又跟愚者矫情什麽不练级体会不到游戏的乐趣，感受不到游戏性。愚者问他们什麽是游戏性，他们支支吾吾的顾左右而言它，说了半天也没说出个所以然。最后愚者觉得自己都不值得和他们制气了，愚者告诉他们所谓游戏性就是自己玩着高兴这游戏就有游戏性，自己不爱玩，甚至调了都没兴趣玩的游戏即使它是超级大作对你来说也是没有游戏性可言的！

《机战 D》登场作品一览

《机战 D》登场作品一览
机动战士 Z 高达
机动战士 ZZ 高达
机动战士高达一逆袭之夏亚
机动战士 V 高达
机动战士高达 W
Mazinger Z
Great Mazinger
六神合体：诸神之战
The Big O
UFO Robot Grendaizer
真盖塔：世界最后之日
未来机器人 Darutaniasu
无限地带 23
超时空要塞 7







掌机暑期前瞻

暑假来临了，有不少的朋友开始利用这一段时间来充分享受游戏的乐趣。在我们打游戏之前有没有为自己主机的命运担心过呢？如果没有的话请跳开这页。有的话那就请到我们这期的暑假新发现中来看看吧！

消息一

GBASP新颜色的陆续登场

为了庆祝GBASP在美国发售不足三个月就突破110万台，平均每分钟就卖出十台。所以厂商特别决定发售两款特别的新颜色以示庆祝，分别是金属红和金属黑。其实远在E3期间厂商便已经展示过了二十几种颜色的GBASP，所以能够推出特别版本也是可以预料的。新颜色将在9月8号推出，预计GBASP到年底的销量会达到700万台。另一方面随着小岛秀夫的作品《我们的太阳》的推出，其专用限定版GBASP与GBA用棺材型主机盒也销售不错。但，由于是棺材型的主机盒的缘故，会不会在游戏的热度过后还能引起玩家的兴趣呢？近日，SQUARE ENIX的传统系列作品《圣剑传说》的最新作品《新约圣剑传说》也要发售了，伴随着游戏的发售，公司也决定推出一款对应的水色主机。现定价为18300日圆，暂时预定发售的时间是8月29日。




这些游戏公司都伴随软件推出各色GBASP主机，不知道会不会使得现在本来以混乱的颜色主机市场变得更混乱呢？我们拭目以待。

消息二

GBA版本机器人大战从今以后一分为二！

BANPRESTO赖以生存的看家作品《超级机器人大战》系列，已经作到了根本不能停手的地步。想要不再制作似乎根本不可能！该系列的主持人寺田贵信，较早之前接受过访问。在访问的过程中宣称，今后的《超级机器人大战》GBA版本将会分成两大系列，一个是以《A》、《R》《D》改编自卡通系列为主的游戏，另一个则是以原创机器人的《OG》为主。换句话说也就是《OG》系也要进行系列化！从此以后大家将会享受到更大的机器快乐！





消息三

EA以体育运动支持GBA和GC???

现在贵为美国体育游戏大生产商的ELECTRONICARTS，已经成为了各大主机拉拢的对象。一方面SCE与它签约，在今后的一定时间内EA将独家为PS2的主机开发游戏软件并且还要担负起开发游戏网络功能的任务。另一方面，EA也以GBA与GC组成连动关系，为其制作一系列的游戏作品。现在EA已经开发的GC游戏，一款是PC上的《模拟人生》系列的新作，另一款则是以两人对战为主的射击游戏！我们有希望以后继续在GBA上看到象《指环王》一样的正统美版风格游戏了。



消息四

少年时的回忆



为了庆祝红白机推出二十周年，任天堂特别决定生产一批以红白机颜色为主题的GBASP。当然，这批主机想要得到也是不容易的，因为它仅仅生产了一千台的非卖品。获得的方法是，购买任天堂的指定产品获得添表格的权利，添好再邮寄回任天堂的本部，这样的话就有机会获得GBA的抽奖。除了这些特别主机之外厂家还有准备了九千件的衬衫作为礼品，其中这里面的三千件是任天堂本部提供的，其余的六千件分别是SQUARE ENIX和NAMCO提供的。三家公司或许是共同追忆起当年的良好关系……

消息五

GC与GBA组合！

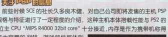
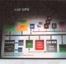
GC与GBA都是任天堂公司的产品，记得在推出GC时GBA就可以当作GC的手柄来使用，本次更有以GC玩GBA游戏的GBA PLAYER发售，并且有四种颜色可以选择，分别为：紫色、橙色、黑色、银色。玩家可以配合自己的GC选择合适的颜色。



消息六

关于PSP的信息

前些时候SCE的社长久多良木健，对自己公司即将发售的主机PSP的规格与特征进行了一定程度的介绍，这种主机本体搭载性能与PS2的32位主CPU "MIPS R4000 32bit core"十分接近，内存是作为携带机称得上极大容量的8MB。游戏软件媒体则采用SCE自行开发的特殊规格光盘（UMD），UMD的直径为6厘米、容量1.8GB，并且可以搭载播放动画的"AVC DECODER"，可以流畅的播放DVD画质的影片2小时，或者通过卫星来收看常规画质4小时。

SP 也疯狂

这段时间 GBASP 简直是出尽了风头，SP 狂卖 GC 狂跌。一家公司的两台主机简直是有亲娘和后娘的关系，GC 方面由于销量的缘故。所以，其主机的周边设备缺少开发商制作，反之 GBASP 的周边如雨后春笋一般涌现了出来。这篇文章就是对近期 GBASP 所出的部分周边进行一个总汇。希望大家可以喜欢，话说回来这也只是看看，想买的话还真没地方……配件的主要作用是将主机的机能发挥到最大的性能。购买部分配件时还要当心其制作工艺，因为 GBASP 存在着不少兼容性的问题，除了一些特定的第三方硬件制作商有能力制作这些东西外，其余的配件都会出现大大小小的质量问题，所以最好购买任天堂指定的产品。当然，价格方面也是很高的，毕竟一分钱一分货，小心为好！

配件一览

Pelican SP Slim Mag

售价：9.95 美元

如同照片所示，SP Slim Mag 的结构十分简单，看上去感觉有点简陋，价格也贵，似乎有点像当年 GB 上用的背灯一样粗大，图中所给人的感觉好象可以上下摆动的样子，谁知道到了一定时候会不会突然“嘎巴”一声断掉呢？玩笑归玩笑，这东西虽然打开后较大，但是折叠后还是比较容易携带的，可是有一个疑问始终缠绕着我，使用后观看屏幕，似乎只有平端起来让视线与屏幕成为直角才能发挥最大显示度吗？说明书上说它可以让 GBASP 的视觉范围增大约 25%，不管怎样 9.95 美元的售价确实让人感到有些昂贵！这家伙真值这么多钱吗？

Naki Game Grip SP

售价：4.99 美元

这东西还真像个手柄！其实它真就是个手柄。是个可以卡在 GBASP 上的手柄，从图上看得出似乎有点 N64 手柄的影子，如果长时间玩游戏的话会把手紧缩在一起十分的难受，如果可以像打家用机一样随意挥动手柄就好了，这一直是很多人的梦想，如今实现它也不是那么困难的事。这东西虽然好但一点很叫人担心！它的卡槽到底结实不结实？似乎只有四个卡扣，玩些格斗游戏时会不会将 SP 撮飞呢？……



Pelican Extended Life Battery

售价：9.99 美元

前些时候一直流行着一种说法，说 GBASP 的口香糖电池根本坚持不了多久的时间就会电量用尽，一方面这说明玩家的游戏时间变长，另一方面说明对于能源问题任天堂还作得不够，所以之后的很多厂商都在着手研究超长寿命的电池，这也是把握市场的一个重要环节，这款电池与主机上的电池相比可以延 GBASP80%的游戏时间。这说明这是一款很经济实惠的周边，而且价格也相对低廉只有 9.99 美元，这比其它的周边都要划算，另外 Extended Life Battery 也是可以多次充电的电池组，使用尽后可以充电继续使用！唯一的缺点是体型稍大，使用后折叠起来可能就放不进口袋了……

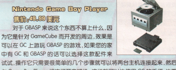
Naki Car Charge Adapter SP

售价：7.95 美元

这个外型像电动剃须刀一样的东西，其实是一种专门用来给汽车使用的电源连接线，长期在外的朋友又喜欢打游戏的话一定要准备一条，这根连接线工作的原理是依靠汽车的电瓶来补给能源，由于国内喜欢在汽车里玩游戏的朋友还不算多，所以可能在我们的生活中会比较少见，不过有了它还是比较方便的！况且价格也不贵。

Nintendo Game Boy Player

售价：49.99 美元



对于 GBASP 来说这个东西不算上什么，因为它是针对 GameCube 而开发的周边，效果是可以在 GC 上游玩 GBASP 的游戏，如果您的家中有 GC 和 GBASP 的话可以选择这款配件来试试，操作它只需要很简单的几个步骤就可以将两台主机连接起来，然后与 Game Boy Player 相连打开电视机。这样就可以边使用 GC 的手柄，边看着直角平面的大电视来打 SP 的游戏了！当然这时 SP 的手柄也是可以使用的！

Pelican Wacky Pak

售价：7.95 美元

最后这个其实就是 GBASP 专用的挎包，样子和质地与 GBA 用的差别不大。只是为 SP 而量身设计的罢了，您可以随心所欲的在包中放置游戏卡带与主机！此物的做工和材质都很好可以承受一定重量的冲击，并且在内里有可固定用的皮扣可以扎紧主机减少空荡造成的磨损，由于是双面的缘故，所以正面可以用来装 GBASP 的主机，后面则可用来放置电池与卡带，如果挎在腰间的话，确实可以解决不少因为行动而到来的麻烦。对于这种东西国内有很多地方都有出售，而且价格便宜，但是质量却还是不能相提并论！

上述所有的配件周边都是国际市场上有售的物品，很多都可以通过网络进行订购，但是索价不菲。

如果是我的话能买到就认为很不错了，价格贵点，但也认了……！

口袋帝国GO

新手上路

暑假到了，想来不少的朋友可能都已经趁此机会购入 GBA 了吧?为了让这些新进入到掌机世界中朋友可以有机会享受到全新的乐趣本期作出特别的专题，对于以前和现在的知名作品来一个串烧。由于篇幅的关系所以只将部分十分经典的作品做出场。

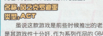
名称:我们的太阳

类型:RPG

近期推出的新游戏，游戏的监督是著名的游戏制作人小岛秀夫。在游戏里引用了一种新概念，即:太阳理念，在游戏时需要利用太阳的光芒来为游戏中的武器补充能量。

名称:风之克罗迪亚

类型:ACT



虽说这款游戏是前些时候推出的老游戏，但是其游戏性十分好，作为系列作品的 GBA 版本表现力相当惊人。作为 ACT 类游戏它的销量也有 10 万之多。属于相当不错的了!

名称:玛利赛车

类型:ARC

游戏是 GBA 主机的前期作品，游戏人物众多，主要采取以竞速赛车为主的游戏方式，刚一经发售游戏的销量就突破了 10 万，可见在日本人的心中玛利这个任天堂的代表是多么的有人望啊!

名称:超级街头霸王 2

类型:FTG

在许多格斗迷的心中都会有对超级街头霸王这款游戏的特殊感情，毕竟这个系列代表了一个颠峰，不需要太多的解释与介绍，经典就是经典!

名称:龙战士

类型:RPG

对于老游戏玩家来说龙战士这款游戏是一种回忆，对以前游戏生涯的一种回忆，是不可不玩的游戏，如今 GBA 推出了它的移植版本喜欢经典的朋友去试试吧!

火焰之纹章—封印之剑 & 烈火之剑

类型:SLG

这两款游戏都是任天堂的代表之作也是看家绝活，正是因为有火焰系列才有了一个真正意义上的高难度战略游戏，现时下为了游戏的销量已经有很少的公司愿意制作高难度的游戏了，但是任天堂仍旧把火焰引燃起来，并且取得不错的成绩!喜欢战棋类游戏的玩家不要放过。

名称:黄金太阳 1&2

类型:RPG

这是一款以华丽画面著称的两个游戏，这个系列的游戏情节都相对的比较简单，只要按照游戏规定的路线走就没有什么可动脑子的地方，另外大容量也是游戏的特色，不管如何也算得上是一款名作，当然，这只是为了画面。

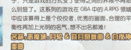
名称:游戏王 5&6

类型:ETC

这个由漫画改编的游戏始终受到广大漫画爱好者的喜欢!由于 5 代与 6 代在情节上稍稍有点联系。所以，算做一个游戏也不过份，游戏的战斗方式是采用一种以卡牌互斗的方式战斗，合理的利用手中的卡牌来取得最终的胜利!

名称:光明之魂 1&2

类型:A.RPG



两作光明之魂的设定都有点以前 SLG 的影子，只是游戏的方式变了使得之间的界限不再那么明显了。这系列的游戏在 GBA 中的 A.RPG 领域中应该算得上是个佼佼者，优秀的画面、合理的平衡性再加上光明的名气，想不出名都难!

名称:恶魔城:月轮 & 晓月圆舞曲 & 白夜协奏曲

类型:A.RPG

Konami 公司的当家作品，游戏画面唯美，显示出一种吸血鬼才有的独特美感。游戏的方式与传统 A.RPG 游戏的方式有很大不同，需要反复穿梭在一座巨大的城堡中寻找各种对战斗有帮助的武器或者道具。这三款游戏都是围绕消灭吸血鬼为目标的，喜欢 A.RPG 的朋友千万不要放过。

名称:机器人大战 A&R&D

类型:SLG

风靡日本的机器人大战游戏的 GBA 版本，该系列游戏以动画为背景，将几十部机器人动画片中的主角集中到一起。进行一场超级大战!现在 GBA 版本推出的正统机战游戏一共有三款(A&R&D)。

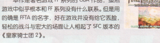
名称:钻地小子 A

类型:ETC

在日本被评最适合掌机玩的游戏之一，由于广泛受到好评。所以，衍生出不少类似其游戏方式的作品。若是为了单纯的消磨时间最好选择此作。

名称:FF 战略版

类型:S.RPG



本作是著名游戏 FF 系列的 GBA 作品，虽然游戏中似乎根本和 FF 系列没有什么联系。但是用的确是 FFTA 的名字，好在游戏并没有给它丢脸，轻松的战斗与宏大的场面让人相起了 SFC 版本的《皇家骑士团 2》。

口袋妖怪蓝宝石 & 红宝石

类型:RPG

最后介绍的才是任天堂最压轴的大作，口袋妖怪系列，这款作品无论是从游戏性还是商业用途都把游戏领到了一个新高度，本两作中的怪物有所变化，角色与怪物的外型都重新设计，战斗也变得多样化了，总之是 GBA 上游戏的最高之作!

口袋帝国 GO

保护你的 GBA！

我们玩游戏的，玩的就是一个感觉，只有主机还不行，也需要一点其它的东西来调剂一下才有意思。这里为大家介绍几款日本已经发售了的一些 GBA 用保全器材。当然，其中一些也是 SP 可以使用的！这些周边有很多在国内也可以买到了，不过那质量就……

GBA 专用挂灯

售价：2680 日圆
发售日：2001 年 03 月 21 日

这是 GBA 专用的挂灯，依靠后面的卡槽来固定，在比较黑暗的地方使用时可以打开背灯照亮画面，由于镜面是非球面所以可以使画面放大到一般 GBA 的 1.2 倍。

类台式固定灯

售价：2200 日圆
发售日：2001 年 12 月 23 日

由的 LED 白色四灯组成，其特点是四个光源形成一个交叉点集中在 GBA 的屏幕上，2 节干电池可以使其正常照射 15 个小时左右，非常的合算，唯一可惜的是由于外型过大不太适合外出携带。

屏灯

售价：1800 日圆
发售日：2001 年 12 月 20 日

这种光源安装简单，使用起来也方便，光源的顶部会上下转动可以随时调整不同的位置，很方便！另外，也很轻便只需要两节电池即可使用！

屏幕保护器

售价：500 日圆
发售日：2001 年 3 月



这种东西只能起到一个保护液晶屏幕不被灰尘侵袭的作用，也就是防止落灰，实际作用似乎不大，但是却很好看，有 3 种不同的颜色可以选择。另外，售价也很便宜。

防滑贴

售价：500 日圆
发售日：2001 年 11 月 10 日

这种防滑贴是用来提高主机手把后面的摩擦力而用的，一层由橡胶制成的薄膜粘在后面可以提高手感，购买时可以根据主机的颜色选择。

GBA 用固定摇杆

售价：980 日圆
发售日：2001 年 12 月 8 日

原来的十字键部位被摇杆所替代，并且外面被一层塑料膜包紧，具有一定的防尘作用。只是手感方面并没有如何出色之处。纯属意识安慰……

GBA 造型手机绳

售价：680 日圆
发售日：2001 年 12 月 20 日

彩色塑料制成的 GBA 样式手机绳，由于制作的比较少。所以，收藏价值很大！

兔子先生手机绳

售价：780 日圆
发售日：2001 年 12 月 15 日

以くるくるくるりん中登场的兔子先生为原形而制作的手机绳。据称可以负重 20Kg 的东西，真不知道有那种手机可以重达 20 公斤……如果有的话谁有能使的动呢？

便携式口袋盒子

售价：1280 日圆
发售日：2001 年 8 月 8 日

这种塑料制作成的盒子是可以容纳一部 GBA 主机，并且有一条提绳可以用来挂在手腕上。盒子中有两个卡槽可以分别放置两盘卡带。携带起来相当方便。

卡槽箱

售价：1850
发售日：2001 年 7 月 23 日

超大容量的卡带存放器，最大可以放入 30 盘游戏卡带与一部 GBA 主机，对于长期不玩游戏但是喜欢收藏卡带的玩家来说相当的合适，成品的防潮性能相当好！卡带装入后即美观又实用！

GBA 专用卡带盒

售价：300 日圆
发售日：2001 年 11 月 10 日

本品是由三色一组的套装组成，是专门用来放置 GBA 的卡带之用，售价相对于实际价值来说不是很划算，唯一使人感兴趣的是卡盒正面刻有 GBA 字样、背面则是 GAMEBOY ADVANCE，有一定纪念价值。

GBA 专用 4 连套装

售价：350 日圆
发售日：2001 年 12 月 8 日

巴掌大小的卡带放置器，可以同时容纳 4 枚卡带，造型如同 CD 所使用的盒子一般。正面显著位置刻有 GAMEBOY ADVANCE 的字样，是收集者喜爱的佳品。放置系列作品的话最适合不过了！

GBA 专用夹包

售价：1600 日圆
发售日：2002 年 4 月 25 日

专用合成皮革夹包，外型有如钱包一样的感觉，看上去十分华丽！由于使用简单携带方便广泛受到好评，尤其是抽出 GBA 的瞬间感觉，十分美妙！可惜现在市场上有售的只有黑红两种颜色。

GBA 专用简装皮套

售价：800 日圆
发售日：2002 年 4 月 25 日

GBA 专用简装皮套，和专用夹包一样，也是由合成皮革制成，相对比夹包更有效的防止划伤镜面。可以在皮套外直接操作主机，但是手感方面却相对差一些。

CAPCOM的浪漫

"额头左右分别刺出两支尖角，细眯的眼角用力的上勾，嘴角裂开，露出满口的獠牙，面白如雪，丝发如钢，金刚身体犹如铁石一般的坚硬"这就是般若，我们的鬼！

般若的形象在日本的文化中经常的出现，战场上大将所使用的面具，寺庙中和尚们用来压制邪灵的鬼瓦，街边路角小孩子所戴的鬼脸，皆是这般的模样。本月初又推出了一款关于"鬼"的游戏《鬼武者战略版》，玩过之后引发了我不少的感慨，这些感慨之中又以对于明智日向守的遭遇最为同情，记得游戏中最后收得的同伴便是此人。

CAPCOM最善于塑造的就是这种悲剧性的角色，人物虽小，分量虽轻，但可以撼动天下的局势。这正CAPCOM要表现给我们的，它对于失败者的同情是其它游戏公司所不能及的，难道这是一种CAPCOM式的浪漫吗？我这样理解！

浪漫主义的CAPCOM安排光秀为最后的同伴其意图再明显不过了，也就是说光秀对于信长来说是十分重要的，如果抛开本能寺不说，来看看之前他所为织田家做出的贡献，每一件无不是非常重要的，为了给这种浪漫来个合理的解释，我们走过他的一生数一数谁过谁非。





从明智光秀的明智姓氏上不难看出，这是以前美浓附近的明智城的城名，可是他的出身并不是土生的明智人，这是为什么呢？原来光秀本并不姓明智，而是美浓土岐氏的末裔明智流的一支，后美浓土岐氏的当主被其家臣斋藤道三所流放，当时的光秀还只是一个名姓土岐的家臣，为保全自己的性命也是仰慕斋藤道三的才能而改变家门侍奉道三。在道三手下时光秀的才能受到了很大的压制，从其以后的言行事迹来看他实际上是个非常有才能的人。

后来光秀在将军足利义昭手下工作时充分展现了他的才能，连歌、和歌、书法及其诗词都有很高的造诣。只是当时受到道三的排斥而无法发挥罢了！可是他仍旧以其卓越的才能当上了明智城的城主。直到斋藤道三被其长子斋藤龙兴所杀。道三死后一向看不起光秀的龙兴突然举兵发难，仅仅用了三天的时间就剿灭了光秀所领的明智城，失去领地的光秀在走投无路的情况下投靠了附近的大名越前朝仓氏，勉强为其作一些类似于文职的工作度日，可是留下一个受龙兴以把柄的人物始终不是名门朝仓氏的风格，为求与美浓始终保持一个良好的关系，朝仓托故将光秀引见给了当时的幕府将军足利义昭为臣以求摆脱这个麻烦，谁知道光秀来到了将军家时才发现这里才是其真正展现实力的地方，当时的京都是个非常混乱的地方，盗贼与阴谋横行，为了尽量避免这两者所造成的危害，他组织起一支特别的情报机构用以对抗当地复杂的局势！光秀通过一些怀柔的手段为幕府招揽到了大量的民间团体，这里面包括忍者、小偷、强盗，虽然这里面的成员大都是些宵小之徒，但是引用这些人确实为维护京都的秩序起到了一定的作用，也正是因为这些功绩才使其逐渐进入到一个战国大名的阶级圈里去！这或许才是一切祸根的起源。





明智光秀像

累功所至，现在的光秀已经是将军足利义昭默认的得力助手，有些事

情光秀甚至可以先斩后奏！可是，有一点他始终没有看清，足利义昭只是默许了他的功绩但是并没有真正将其视为心腹之臣，可光秀却没有察觉到这一点！这时的足利家虽然拥有部分山城国的土地但是并不是真正可以撼动天下的大领主，真正的霸王其实就在他的身边……然而他却一直没有看清……



光秀冢

在畿内的尾张地区，有一家号称是平氏的族裔，尾张织田家！这支家族原本是当地的守护斯波家的家臣，后因为领内的种种矛盾而逐渐成为了地区性的强豪，而带领这支尾张兵团的大名就是被称为“第六天魔王”的织田信长，织田信长的思想与传统的战国大名完全不同，他始终是以一个引进者的身份站立在战国时代的舞台上，这种开化具体代表为改革兵制、实行自由贸易、宗教变革等等。也正是因为他所作出的改革使得织田家能迅速的从一个不受人重视的小家族而跃居成为百万石的大名，为了争夺畿内的霸权，他在击败强敌今川氏之后领大军上洛，尾张兵所到之处无不披靡，最终织田家的旗帜插遍了京都的每一处角落。

这时的将军足利义昭也深深感觉到织田家的强盛，为了笼络织田家，将军甚至将副将军的职位授予了织田信长。如果只是授予幕职到还罢了，只是其用意不是真正的想收买信长而是想利用其手中的大军来替自己做些力所不能及的事而已，用过之后再发出檄文讨伐！信长也认识到了这点，所以并没有接受这个职位。一计不成再生二计！将军的谋略果然与旁人不同，他将自己手下的臣子光秀正式介绍给了信长，并且举荐光秀成为织田的家臣，意图想凭借在织田家安插自己的人来牵制织田家的势力！选择来选择去最终发现最为适合的人选就是当时的明智光秀，这一来光秀是个没落家臣没有什么背景，而且有些能力容易控制，二来光秀本身就是美浓出身与尾张一河之隔，水土相亲更容易被尾张人所接受。故此光秀被举荐了出去。上面已经说过信长的思想与旁人不同，他对于人才的选择更有一套自己的理论，注重实际能力才是他所看中的，以当时光秀在京都的功绩来说应该属于非常优秀的，接纳优秀人才也是他的座右铭！再加上将军的引见，所以光秀很轻易的便加入进了织田家来。



之后的岁月里，正是织田家最为辉煌的一段时间，消灭六角，讨伐山中的佐佐木氏，剿灭手切的朝仓、浅井联军。这里面的每一场战斗都溶进了明智光秀的心血，不过可悲的是织田信长对待敌人的态度实在是有些残忍，这点使得刚刚加入织田家光秀实在是有些难以接受，其中最令光秀感觉到霸王的恐怖的事，正是在征伐朝仓与浅井联军时发生的，事情的经过是这样的。

那时的信长军正在与朝仓大军交战，忽然有一日信长收到了远嫁北近江的妹妹阿市的一条口袋，口袋中装满了一粒粒的豆子，原来这是代表，信长军已经如同袋中的豆子一样被包围了起来，聪明的信长立刻反映到，原来自己的亲家浅井长政已经背叛了盟约，并且切断了织田军的归路。好在信长反映及时立刻下令撤退，再加上金崎城羽柴秀吉的断后。这才免去全军覆没的危险，回到自己领地的信长已经愤怒到了极点，织田是绝对不能允许这种背叛的，于是一场与朝仓、浅井联军的大战迅速展开了，战斗的结果是朝仓、浅井两族被彻底消灭，并且两族之长的头颅也被砍下来制作成了饮器，就在庆功会上，信长当着众多家臣的面使用头骨制作成的酒杯朗声饮酒，坐在信长附近的光秀似乎对这种残暴的行为表示十分的不满，并且当众劝戒信长不要继续这种行为！狂傲的霸王那里能理会这种败兴的举动，当即立刻下令光秀使用头骨饮器与之对饮。可怜的光秀被逼无奈下试作出饮用的姿势给信长看，但是信长那里忍得这种敷衍的做法，当即提起马鞭劈头盖脸的对光秀一顿乱抽。



当众受到这种侮辱任谁也是不能稳坐的，经过旁边家臣的集体劝解，终于信长停下了手中的马鞭并且带领家臣拂袖而去，只留下满身鞭伤的光秀矗立当场，复仇的怒火在光秀心中缓缓的升起，不过寄人篱下的生活还得过下去，想要报复唯有等待时机！

偏见与霉运始终缠绕在光秀的左右，比睿山事件也是使得光秀终生不忘的大事，因为他第一次背叛了自己的信仰，旧佛！信长对于敢于反抗自己的人一向是不会手软的，1571 天台宗的本处地延历寺这个拥有僧侣有三千多人，僧兵多达二万余人的巨型寺院被信长的大军攻落，当信长来到山上时做的第一件事就是将从奈良时代开始燃烧的千年佛灯亲手熄灭，这一切都被跟随在信长身后的光秀看在眼力，旧佛是他唯一的信仰，而延历寺也是他唯一的寄托，或许是无意的报复，在熄灭灯火之后。他当即下令一把火烧掉这个腐朽的地方，而命令的执行人就是身边的明智光秀。人的信仰有时是很坚决的，作为佛教徒的光秀是绝对不会作出违背神佛心愿的事的。于是坚决的反对了起来，霸王对于敢于挑战他威严的人是绝对不会手软的，拳脚和马鞭如同雨点一样砸落在光秀的身上，人对于伤害的承受能力是有限的面对信长的暴打光秀也只有无言的承受。很快的他便昏了过去，当他醒来时，比睿山的大火已经将天边染红。山上的和尚、老人、妇女乃至孩童统统被屠杀至尽。这次的打击对他来说实在是太大了！这时的光秀感到无助与绝望慢慢的包围了他的身体……



或许是为了补偿对光秀的作为，烧掉比睿山后信长将近江滋贺郡的五万石封地奖赏给了光秀，这时的光秀或许认为这是信长的一种补偿，所以心情也随之好了许多，为了平缓心情光秀决定努力的将自己投身到日常的工作中去，他利用这段短暂的时间在领地内筑造了一座坂本城作为居城来使用，随着时间的流动与时世的变化，转眼见他已经夺取了丹波一国二重九万石的土地，这时的信长对于自己所作出的功绩十分的满意，随即下令将丹波一国二重九万石全部赏赐给了光秀作为领地，并且兼龟山城的城主之位。此时的光秀渐渐的放下了对信长的那种特殊偏见，改而以非常服从的为织田家效力。恩威并用或许是信长的一种统率部下的方法，这种方法对长年受惯了他脾气的人还好说，但是作为美浓人的光秀确实有点难以接受，少年时代的狂傲始终被深深压制在他的心中，如果说忍受的话，为什么呢？没有理由……

信长的固执也是出了名的，凡是自己下了决心的事是没人可以改变的，对这点有深刻了解的人正是大和信贵山之主松永久秀。1577 是个纷乱的一年，这一年中上杉谦信的大军正准备通过越前上洛，这时的越前早已经是重臣柴田胜家的领地了，可就在信长带兵支援柴田胜家之时。大和的松永久秀挑起了反旗，当时的近畿地区兵力空虚几乎没有什么可以阻止松永久秀的力量，信长在盛怒之下立刻掉转前军向大和杀来，被迫之下松永久秀只好以笼城进行消极对抗，和谈失败之后，他抱着自己最喜欢的茶器与大量的黄金一起点燃了火药库，虽然松永死了，但是他所连累的平民不计其数，其中便包括光秀的养母与义兄弟。

再次向信长求情吧！光秀抱着这样的心情跪在了信长的脚下，而回映他的确是一记信长的脚踹，信长所作出的决定不是容许改变的，凡是抵抗霸王的人都要死，一个也不例外！此时的光秀真真正正的感觉到了一种恐惧，这种莫名的恐惧，其中包括愤恨、苦恼与绝望。现在的光秀已经认准了只有消灭信长才能拯救自己的道理。于是一颗谋反的种子迅速在他的心中滋长！

太阁立志4中的本能寺之变





天下布武的道路还在有人走着，但是路上的人却已经开始走向灭亡。

屈辱归屈辱可战事还在继续，信长虽然自此后对光秀开始存有偏见，但是仍旧委其以重任，使光秀不断奔走在京都与美浓之间。光秀在织田与足利家的沟通方面始终起到一个决定性的作用。之后，他又跟随信长在畿内南争北战的度过了一段时间，由于战事累功于天正 3 年（1575）惟任日向守的官位，自此后，明智光秀被人真正尊称为明智日向守！可是这并不能抹掉那段痛苦的回忆，终于复仇的机会来了。

天正十年六月二日，这是一个叫天下震惊的日子，明智日向守在丹波举兵突然向织田信长发难，此时一切都要结束了。光秀的 8000 大军攻下了信长所驻留的本能寺。当初岐阜城中的一见如故，猎猎旌旗下并肩挺立的君臣，京都盛大阅兵式上意气风发的总大将与奉行……庆功宴上头盖骨制成的饮器，比睿山间四窜的火舌与为灰烬的二千刹道场，主君一次次的申斥与臣下埋藏在心底无法抑制的怨恨……一切都不存在了，有得只有君臣之间的矛盾！

之后，信长死了。

信长虽然死了，但是历史的车轮仍旧再继续前进着，一个信长倒下了还会有无数个心怀野心的人站出来，光秀在杀掉信长之后立刻挥军来到了京都，他或许是知道了自己的命运，开始自暴自弃了起来，并且在人的怂恿下，胁迫天皇将征夷大将军的位置授予了他，也许这时他才真正感觉到一点内心的冲动，一种取得天下的冲动，可是这种好景并没有持续多长的时间。为了给信长复仇，剩下的织田家家臣开始从各个地方回师征讨光秀，这里面就包括后来的天下人，羽柴筑前守秀吉。秀吉的部队是最先赶回本土的，于是一场激烈的战斗展开了，终于在山崎天王山的枪声中他被自己的竞争者羽柴秀吉和织田信孝一派所埋葬。所留下的只有一个背主贼臣的臭名，十三日天下的笑话也因此而诞生。光秀死后，他的家人也一点都没有为其丢脸，女婿明智左马助在信长大军压境的时候交出了财宝后横刀切腹。女儿玉子在几年后的关原合战中为了不连累自己的夫君，也葬身在一片火海中。



太阁立志中出现的光秀

后来，民间为怀念这位失败者而流传下来许多的传说，其中有光秀在山崎和战中没有死的说法，他不但没有死而且还逃到了家康的麾下，为其作了一名幕僚，并且改名为天海，后世对这位天海大师被后人尊称为黑衣宰相，并且建筑寺庙世代供奉。因为光秀的家纹就是橘梗纹，而天海所使用的也是黑色的橘梗纹。其中的微妙联系又有谁能说的清呢？

织田信长与明治光秀，本来都是战国时代璀璨的巨星，他们本来应该相敬相知，共同完成天下布武的伟大事业。走的道路终究是有差别，理想主义者与现实主义者之间根本上的不可调和，还是各自体内奔涌的英雄热血在融汇之时难以避免的激突？或许两者都是浪漫的，CAPCOM 的这款游戏所能表现多少呢？

凄风的长良川，
怨鬼的明智城，
击断的木瓜旗，
吹灭了议事烛。

光秀供奉的石亭

文:路易 朗斯诺德 编:石田

漫长的法术



一队冒险者在深邃的地下城中小心翼翼的前进着。四周充满了霉味的空气和滑溜的青苔，法师手中的法杖顶端散发着柔和的光芒，更前面，是一片黑暗。

"前面，好象有两扇门。"队伍最前排的战士打扮的人对大家说道。

"你，贝鲁奇，到前面去看一看。你应该是着方面的专家吧。"从大家的态度看来，身穿银白色全身罩甲的圣武士是队伍的领袖。

"没问题，这样的锁不到5分钟我就让它打开。"小个子的游荡者轻盈的穿过前面的人，径直向门走了过去。

在他的手刚要接触到门把手的时候，只听见"咯嚓"一声，紧接着是"啊~~~~~~~~~~~!"

贝鲁奇不见了，取代的是他刚刚站过的地面上的一个翻板陷阱。

"啊！你们还呆在这里看着干什么！"

"对，我们还是选择另一条路吧。"

"我，我是说把他拉上来啊…"

五六个人围坐在一张桌子旁边，他们互相交谈、讨论、大笑，甚至在争吵。桌子上面全是零食、饮料，还有大本的书籍和五颜六色各种面数的怪异骰子。所有的人注意力都集中在中间的一个人身上，他面前有一张画着格子的地图，再后面则是一个架在桌子上的帷挡。

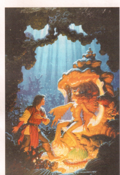
这个多人参加的神秘仪式就叫做TRPG，跑团则可以作为它的进行时单词。

RPG大家都十分熟悉，从电视游戏上的最终幻想、勇者斗恶龙到电脑上的博得之门、英雄传说(。这类游戏大多是玩家扮演一个或多个英雄人物通过各种考验、任务来推动剧情发展的一种游戏。这类游戏最大的特点就是对话，玩家要和大多数NPC对话来获得情报继续游戏的进程。这里的对话是人与机器的资料库之间的交流，而我们要说的TRPG则是人与人之间的交流。TRPG(table-top Role Playing Game桌面角色扮演游戏)是在CRPG(computer Role Playing Game电脑角色扮演游戏)之前的一种游戏形式，是最古老最原始的RPG。这种RPG进行起来就是上面提到的神秘仪式了，大家围坐在一起，以纸、笔、骰子等作为道具，以对话形式进行的一种游戏。比起游戏机上的RPG来，它注重的更多是人物的性格扮演而不是打斗(虽然也有很多喜欢跑踹门团的，不是说您略打斗，而是打斗不是唯一的解决方案或者是用来渲染气氛)。TRPG，是以一个假象的世界为舞台，根据所给予的各种情况、限制以及障碍，自由地活动舞台上的登场人物，以达成游戏目标为主要目的的游戏。这一点上跟CRPG十分相象，不同的是一个是在电脑或游戏机上，一个是在纸上。(PS:我发现一个人从小孩时代就开始接触RPG了，过家家有点类似于这个的初级形式，这个好象很少战斗全是扮演。可选择人物有爸爸和妈妈，道具则是用玩具。)各种状况/限制/障碍，基本上是一名特别的参加者决定的，此参加者被成为DM(Dungeons Master地下城主)，地位和作用



相当于电脑中的游戏软件、网络游戏中的GM，拍电影的导演和编剧。他的作用就是来读各种旁白、根据规则判断玩家所做动作成功与否、所有NPC的扮演，一般也是剧本的制作者。总之，就是一个不可或缺的人物，一般由最熟悉规则最能YY的人来担任。其他的人则作为PC(player Character玩家)参加，玩家扮演一个在DM的世界中的人物(一般是英雄)。玩家所要挑战的是如何巧妙的控制自己角色的行动，而DM要做的则是使游戏更好的进行下去。这就是TRPG。

TRPG听起来陌生，但它的许多系列大家应



该十分熟悉。这里只列举流传最广的几个。

名声最响亮的 --- 龙与地下城(Dungeons & Dragons)

这个可能是大家了解得最多的国外rpg类型，最近几年的rpg大作都是基于这个游戏的规则书而产生。这个名为"龙与地下城"的纸上游戏由TSR公司出版。发行于70年代，直到现在还是可以看到不少老玩家在大桌上玩着这种游戏。这个纸上游戏的规则书先后由interplay(后制作fallout系列)，WTOC公司取得制作权，后来衍生出的这种特定的RPG游戏系统最大的特点即是中古时代幻想游戏背景。并且游戏规则非常简单，关键点只是习惯于游戏种各种不同的色子，就凭借这些让玩家得到了极大的乐趣。这类游戏先占据了美国市场，然后发行与日本，现在则成为了世界性的游戏。电脑上也有不少这个系列的游戏，像博得之门系列和其续作PS2上的黑暗联盟、光芒之池、异域惊魂曲、冰风谷、

绝冬城之夜以及即将推出的灰鹰 -- 邪恶元素神庙，小说则有龙枪系列和黑暗精灵系列以及魔戒。想做大法师和骑士的人最好的选择。

达拉马："夏拉非，想成为大法师需要什么特殊的才能吗？"

雷斯林："有的，瓤要快。"

达拉马："需要有多快？"

雷斯林："规则书中一个回合是六秒，一个回合可以施放一个法术，记录一个级法术需要两页法术书空间。能在六秒内读完两页纸上的咒文就是法师的必要条件。"

雷斯林："佛偶说话十分快，所以他们天生就适合当幻术师。"

吸血鬼：千年潜藏（Vampire: The Masquerade）

White Wolf 公司于 1991 年推出的一个讲述吸血鬼之间的故事的系统。玩家扮演吸血鬼中的一员，拥有奇特的能力，每天要靠吸血来维持永恒的生命。其大部分的背景和系统都继续沿用在稍后的游戏中 -1991 年 "狼人：末世录"（Werewolf:Apocalypse）、1993 年 "法师：登基"（Mage:Ascension）、1994 年 "怨灵：湮灭"（Wraith: Oblivion）都是这样的产物。就算这个系统的游戏很少有人知道，但相关的小说和电影大家应该不会陌生，《夜访吸血鬼》、《吸血鬼女王》等影片均改编自此系列。

莱斯特："你不想要获得永恒的生命吗？来吧，宝贝，只需要我咬你一下。"

克劳迪娅："不要，你有口臭。"

Sword World RPG

顾名思义，充满剑与魔法的 TRPG 类型。日本著名的动画片 "罗德岛战记" 正出于此。这类 TRPG 最先始于日本。时间上的设定和龙与地下城规则相似，多在中古时期。但是在职业的选择上更为自由。最特别的是游戏时的用具只有六面骰子。其他 TRPG 所用的各种特别道具再这种游戏中都被 "禁止" 了。

迪度："潘特先生你身为人类怎么可以活那么长时间呢？"

潘："潘特老先生被称为大贤者哦，他是一个了不起的法师。"

迪度："法师就可以解释他为什么能活那么长时间了吗？"

潘特："无论什么也可以用是法师来解释的。"

Fallout

这个电脑玩家都应该知道吧，对了，就是辐射，也有叫异尘余生的。枪与猫爪的世界，核战争之后变种人和死爪到处跑的年代人类生活的故事，代表词语是高斯步枪（中国制造啊！弓星！）、英克雷、掩蔽所科技、Chosen one。



马可世："麦朗，你能做口香糖吗？"

麦朗："没问题，我需要糖酵、胶母和一个食品生产线，再给我找一个女人。然后我就给你口香糖。"

马可世："那些东西英克雷的基地可能会有，不过我想象不出女人和做口香糖有什么关系。"

麦朗："你们变种人都没有幽默感吗？"

这里我们只着重介绍 D&D 也就是龙与地下城系列（其实是其他的我没有多接触啦，不过 fallout 系列还是很熟悉的）。

70 年代，威斯康星州的保险公司推销员 Gary Gygax 说要有一个商业化的 TRPG 游戏，于是，世界上便有了龙与地下城。

TRPG 最大的好处就是自由，只要你想的出来的事就可以做到，只有没做的，没有不可能。大家在很多游戏里碰到过这种事吧，必须按照游戏本身安排的方式进行下去。比如合金装备，史耐克上电梯，超重灯响了，当时我立刻想到是光学迷彩闹的，拿出枪四处扫射，没用；必须要等电梯启动之后引发剧情才可以打。没可能啊！TRPG 就绝对不会出现这样的情况：如果你不喜欢走门，可以走窗户，甚至拆墙；帮别人运送物品，可以自己拿了跑掉，见到 BOSS 也可以跪地求饶。当然，后果自负。我是说，至少，你可以这样做。而你所做的一切事情是否成功（是否攻击命中了敌人，法术是否成功，和商人讨价还价，或者用工具或脚子破门）全凭规则书和 DM 来判断。

玩这个游戏需要的东西有 3 本基础的规则手册 -- 玩家手册、城主指南和怪物手册，一堆古怪的骰子 -- 包括 20 面的、12 面、10 面、8 面、6 面和 4 面的，记录人物各项数值的人物卡，一些用来表示自己位置的指示物，还有就是和你一样想玩这个游戏的伙伴（恩恩，这个才是最重要）。规则书和骰子第三波已经代理发行，网上也可以订购。接下来要做的事就是拿出期末考试的力气来熟读三本规则手册（每本 300 多页那）想尽快接触的人最好找个熟悉规则的人来担任 DM。然后就是最重要的一件事，设计你自己的角色。RPG 最重要的角色扮演在这里就完全的体现出来，你是要做一个法师还是要做一个骑士，是要做邪恶的人还是善良的人，平时口头语是什么，喜欢做什么，外表有什么特征，信那个神或者只相信自己，出生家族。这些细节都有助于你去扮演好这个角色，你的角色最好是那个世界中一个有血有肉的人物。我是说生动，不是指幽灵。接着你还要决定角色的各项属性，具体方法在绝冬城之夜等游戏中大家已经看到了，然后把数值记录在一张纸上。记录角色属性的纸叫做人物卡。

冒险中会遇到各方面的考验，这些都需要靠你人物的能力来完成，人物卡上详细记录了你人物的各项能力，攻击加值、AC（防御等级）、技能等等。判定做一件事是否成功则还需要一定的运气，在游戏中则用骰子来体现。不同的检定靠不同面数的骰子，一般写做 D20、D6，这代表骰子的面数；D 前面的数字表示投的次数，如 2D8 则是投两次八面骰子之后把数字相加。之后还要靠一些角色属性的修正，擅门之类的事情需要力量，寻找散落在犯罪现场的线索则需要智力，这一点跟现实世界是没什么两样的。之后我们拿踹门来举个例子，大家不要怀疑我的 RP，玩时间长了你就会发现，有些时候踹门比用手开门好，尤其是门后有人埋伏的时候。踹门没有专用技能，所以我们只好靠属性检定。踹门用力量（没人反对吧，反对者请当场表演踹铁门门，门的材质我来选择），看你人物的力量加值，例如你有 +3 的力量加值，则在检定的时候把这个数字加到结果上。属性检定用 D20，投 1d20+3 跟 DC 比较；DC= 难度，这个由 DM 秘密设置，拿饮料走路不让液体洒出来的难度大概等于 5，玩首领蜂不费命通版是 20，去银行抢钱之后毫发无伤的跑掉的难度大概是 35 以上；总之就是越高表示难度越大。接着 DM 根据比较结果来决定怎样描述，等于或高于 DC "你看了看那扇门，抬起腿就是一脚，门咣铛一声闪在一旁"；没有 DC 高 "你运起气，瞄准那扇门，抬起腿就是一脚，只觉得脚一阵发麻，门还是纹丝没动"。要攻击则进行攻击判定，是否击中看对方 AC，被魔法打中需要经过豁免检定，看人是否死掉则看他的 HP，这些都记录在你的人物卡上。如果说跟 CRPG 比有什么不能作到的那可能就是 S/L 大法了。

冒险要组建一只队伍，成员大约是 4-6 人比较合适（试想一个 DM 带着一个 PLMM 在昏



暗的酒吧，接下来的事什么都有可能，但肯定不是跑团），最好能选择不同职业，各有所长。D&D注重培养队伍的团结精神，没有全能型人物，战士是战斗时的主力，探索陷阱和机关则需要盗贼，法师可以解释许多神秘事物和使事情更加便利，有牧师的队伍可以作到快速恢复、把死亡的可能性减少。多人配合虽然加大了战斗时使用战术的难度但是可以培养大家团结合作的精神，一场战斗下来互相援护使得没有人因此挂掉的心情是十分舒畅的。圣武士和诗人虽然能力比较全面，但很少有人扮演的好所以并不推荐，虽然不是歧视，但当只有你一个人发现掉在地上的宝石、看到有强大的敌人欺负一个老人、屠龙的时候谁站在最前，打不过不能逃跑等事情的时候，你会发现作为一个圣武士是多么可怜。

现在玩 TRPG 的基本要素都达成了，你可以开始进行你的第一次冒险。Let's go！对了，忘了说，这个世界里是有很多语言的，他们用英语作为通用语，其他语言则基本是英语的变种，像魔界里的精灵语。敬业的玩家可以切换使用各种语言来使扮演更贴切，还可以努力学习矮人语、侏儒语、天界语等各种语法。还可以顺便考个英语六级什么的。喜欢 Cos play 的玩家也可以穿着法师袍和铠甲来跑团，国外管这个叫做真人角色扮演，真正的体验冒险的气氛啊 ~~~~

跑题了，拿好零食和你的人物卡围着一张桌子坐下我们来跑团。

DM："你们站在一个山洞的入口。在这之前村长用一顿丰富的大餐引诱你们接受了这个任务，来清理这个给村民造成危害的怪物据点。"

盗贼："我能不能回去？"

DM："你觉得你很容易就可以回到村子，但是村长承诺你们如果完成任务，就可以得到一笔可观的报酬。"

战士："我从背包里拿出火把，点燃。"

DM："你拿出火把，用燧石和铁片摩擦发出的火星点燃了它。你发现一手拿着盾牌一手拿着火把的你好象没有空闲的手用于战斗了。"

盗贼："还是我来拿吧，我不用盾牌。"

牧师："大家准备好了吗，为了爱与正义与和平，我们杀进去清理那群邪恶的家伙吧！吾神培罗将保佑你们。"

法师："我才不管那些，重要的是我可以有钱学习更高级的法术了。"

战士："我们排好队往洞里走。我走在前面。"

DM："你们进了洞，发现四周的石壁十分光滑显然不是天然的洞窟。继续像前走了大约 60 尺，你们发现前面是一扇门，门上好象还贴着一张纸。"

法师："我看看上面写了什么。"

DM："上面歪歪扭扭的写了几个字你勉强可以辨认的出来，'人类与狗不可入内'。"

盗贼："有人骂你们哦，还好我是精灵。"

牧师："私自制定法规！乱丢废弃物！污染视觉环境！我要代表太阳消灭你们！"

法师："字差了些，不过内容还是满深刻的。"

战士："扯淡！我把那纸撕下来扯掉！"

DM 秘密投了一次战士的搜索检定，1d20+4=12 对抗 DC15，没过。

DM："你过去一把扯下那张纸，却没发现脚下横着一根绳子，请投一次反射检定。"

战士："3，我反射 +0。"

DM 投了一次 6 面骰子："你普通一声摔倒在地。脑袋撞在一块显然是成心放置的石头上，受到 4 点淤伤。"

战士："真 TM 黑..."

牧师："你看看你，怎么这么不小心呢，来，我给你柔柔，不哭，乖。"

战士："......"

盗贼："我去看看那条绳子。"

DM："你发现这是一根麻绳，被人涂成了黑色，两头栓在门口两侧。"

盗贼："我把绳子解下来拿走，解除陷阱 11+7=18，能不能解除？"

DM："你发现十分简单，不用受过训练也可以作到，你把绳子取走了。"

法师："看来我们的对手不是普通的地精而已，他们的智力不会做出这种无聊的把戏。"

战士："可恶，让我见到就要把他们劈碎！我打开门。"

DM："你很容易的打开门，显然没有上锁。如你所愿看到里面的房间里点着火把，还有 2 个战士装扮绿色的家伙，浑身臭烘烘的，你觉得应该是人们常说的大地精。"

战士："大地精！你们等着挨我的斧子吧！"

法师："小心埋伏，我觉得门口恶作剧的应该不是他们。"

DM："大家投先攻决定战斗顺序吧。"

......

跑团大概就是上面这个样子的了，你会发现扮演的成分占很大份量，这个时候就靠发挥你的想象力了，暂时忘掉自己在现实中的身份，努力融入游戏中去，把角色作为另一个世界中的自己。如果觉得跑团过程精彩的话，大可以记录下来，整理成小说什么的发表，说不定还能成为个奇幻作家什么的，要知道大名鼎鼎的龙枪系列小说也是一边跑团一边写出来的啊。多练习一下自己的创作能力，能编故事，再熟悉规则加上 RP 就可以当一个称职的 DM 了。为了更好的扮演，最好要写出人物的简历，毕竟开始冒险前的事情也不应该是真空的，多设计些细节部分可以使角色更加生动。砂漏瞳孔、金色皮肤的兔子雷，拿着双刀一头白发用紫色眼睛看人的崔三，马尾坎得人和糊涂法师神... 多加些笑料可以调剂一下战斗的紧张气氛，也让大家在现实中多一份乐趣。游戏也鼓励大家发挥想象力，唯一制约着的也就只有规则了。

现在是凌晨 1 点 12 分，漆黑的夜晚表现的无比寂静让我的心情十分舒畅。我作在桌边对着发光的水晶镜面施展一个十分漫长的法术，这个法术会把进入我所在的这个奇幻的世界的方法记录到卷轴上，散发到世界的各个角落。我将一边品位着美酒一边等待着自投罗网的猎物，咈咈咈咈咈. . . .

（旁：他又分不清现实和幻想了...）











电影总动员

统一战线

文、编：莫妮卡

前言：

之所以在这一期的统一战线出现了这块关于电影的栏目，是因为电影、动漫、游戏从来都是三位一体的。这里不是失乐园，不是禁地，不是地狱，当然更不会是天堂，我们在这里可以恣意妄为，可以畅所欲言，可以发表一切你和我对电影的感官体会，这里是你我的世外桃源。

我有幸主持了这个栏目，我们的话题不仅仅是一些和游戏有暧昧关系的电影。在这样的一个地方，在游戏人间的世界里，让我们在电影这个纠结一切艺术体现总和的天空下静观人世间的风起云涌、悲欢离合和潮起潮落。

评头论足

《关于莉莉周的一切》

导演／编剧：岩井俊二
音乐：小林武史
片长：146 分钟

“我们越是努力地直面人生的各种问题就越是发现我们深陷无尽的沼泽，没有出路。”岩井俊二如是说。这是一部残酷的青春故事。海报上倾斜的电塔、不知飞向何方的风筝，以及电塔下孤独的人与影片中的那种绝望、迷惘、冰冷、暴捩和颓废的灵魂相呼应。青春真的不再美好了吗？青春真的变作一把滴血的利刃了吗？146 分钟的影片，看完后很难不感到令人窒息的虚无和悲伤。《关于莉莉周的一切》或许正在成为后青春期综合症患者们手里的那一本圣经。

《活着》

出品年份：1994 年
导演：张艺谋
主演：巩利、葛优
监制导演：余华

“父亲死了、母亲死了、妻子死了、女儿死了、儿子死了、女婿死了、孙子死了，除了我所有的亲人都死了。”艰难苦涩的人生包含着太多的辛酸。《活着》，名为活着，却是一个连环的悲惨死亡故事。朋友说，看完这部影片他也想到那个多灾多难的年代，去真实的感受活着的意义。这当然不过是笑谈。尽管小说和电影的侧重点不同，但主题却没有改变，那就是：活着，便要承受活着或者死亡的痛苦与幸福。那么，你选择什么？

《金钱帝国》

出品年份：1994 年
主演：蒂姆·罗宾斯、保罗·纽曼

这部影片给罗宾斯带来的荣誉，远没有轰动一时的《刺激 1995》来的大。但也不失诙谐、幽默、搞笑。一个极为白痴的落魄青年意外的成为了有着险恶用心的马斯伯推举的新任大集团总裁。罗宾斯在影片中被塑造成一个被集团高层人士捉弄、被商业爱情高手欺骗等等的一个可怜的家伙。同时，影片从一开始就营造出 40 年代好莱坞黄金时代影片的气氛，闪亮着银灰色金属质感的镜头都是那样精致。如果你想找乐子，不妨去瞧瞧罗宾斯的惨相。

《天空之城》

导演：宫崎峻
音乐：久石让
片长：124 分钟

这部几乎人尽皆知的动画片，是我在宫崎峻大师所有的动画片里最推崇的一部。在天空中漂浮着一座具有神秘力量以及大量诱人珠宝的空中之城，贪婪的异端分子企图据己为有，于是保护这座纯净之城的人与敌人展开了战斗。让人心旷神怡的是隐约浮现在云端的城堡，清澈透明的天空和云朵，让人心动的是那些珍贵的珠宝（哈哈），恢弘大气的场景总是能让人陶醉其中。郁闷的时候，看《天空之城》，无疑是“王道”的选择，它一定会过滤掉你的不良负面情绪。

疯言疯语

这个题目本身就代表了一种个人主观上的思维体现，所以我们可以尽情放纵，可以公然藐视我们看不顺眼的电影，可以血淋淋的批判它。那么来吧，我的伙伴们，一起开动我们的清障车，扫除一切恶俗、下三滥的电影。本期举棒痛击：《男孩别哭》

《男孩别哭》这部荣获奥斯卡金项奖提名的影片，首映之后，引起一片哗然。在我看来，却是超级烂，我实在不明白这样一部沉闷乏味的影片有什么看头，镜头下的情节拖沓不足，尤其是主角布兰顿逃离约翰和汤姆的时的镜头简直拖沓到极点。导演本人对布兰顿的认识也不够，对她的描写显然欠缺火候。整个影片都沉浸在一种模糊的状态下，很多场面都不清晰，让人又着急又愤怒。最恶心的是布兰顿这个主人公，一脸衰相，让人看着就讨厌，以至于我对她的凄惨下场有一种莫名快感。幸好，噩梦结束了。

你喜欢电影吗？你爱电影吗？伟大的电影是我们生活指南的“教唆书”，放下沉重的心理包袱，敞开你阴暗的内心世界，到我这里来，到电影的世界里来。如果你既热爱游戏又热爱电影，那么请来信推荐你喜爱和不喜爱的电影和影评。在这里，我会尽最大的努力来完成你的梦。我们的联系方式是：北京市清河邮局 062 信箱《电子游戏与电脑游戏》编辑部莫妮卡收。我们的 E-mail 是：tvandpcgame@yahoo.com.cn。

文・编:石田

奇幻风景 UNUSUAL IMAGINATION SCENERY

统一战线

当今奇幻题材何以风靡全球?无论影视或游戏都受到极力追捧,因为它开启了人类的广袤思维,使我们变得更加聪明……

随着指环王第三部:《国王归来》的拍摄进度接近尾声,一切的积累都要爆发了!指环王这个系列奇幻作品的荣耀下,有无数的人在为之日夜工作。其中影片中十分完美的冰冷刀剑与道具服装一经登场就引起许多收藏者的注意!sting、sword of the witchking、glamdring 等十分著名宝剑与制作过程都一一展现在观众的面前,本次的专题就是为大家逐一介绍片中出现的宝剑道具。希望大家可以通过宝剑的寒光稍稍缓解一下三代的酷暑……还有,本期是魔戒专题……片中出现的宝剑都是由著名的 Fantasy Knives 制造商 United Cutlery 公司担当制作的。

佛伦多的宝剑——Sting

佛伦多获得这把宝剑的理由很直接没有遭到任何困难,因为是他的叔父赠送给他的。这把魔法剑的剑刃上雕刻着一行铭文:Maegnas is my name, I am the spider's bane 意思是我的名字叫 Maegnas,凡是蜘蛛都会被我克制!每把魔法剑都会拥有一种力量,这把剑的威力似乎还不是以克制蜘蛛为主,而是以反映周遭环境为最优先。当奥克斯来到时,剑身会散发出光芒,这时剑的主人可以通过此种力量来避开战斗。由于剑的铸造者是地表精灵,而铭文文克的是克制蜘蛛的关系,所以可以猜测一下。这把剑可能是专门用来对付他们的地底表亲,蜘蛛神后的信徒卓尔精灵的……魔戒中则是由佛伦多的叔叔使用这把剑杀死了无数的蜘蛛而得名。

术士之剑——Glamdring

说到它就不得不提一下灰袍半神术士甘道夫了,这个等级为 EPIC 传奇的战斗术士,在魔戒中一力单挑炎魔时用的就是这把剑,浑身散黑的甘道夫在雪山顶部挥舞 Glamdring 抵抗着炎魔的攻击那段情节虽然十分好看,但是有一点他可能没有注意到,这把古剑的能力是散发热量,依靠斩击伤害和火焰伤害来对敌人造成打击,但是当时他的对手是炎魔……用火焰打败炎魔吗?这把剑的制造者是古代精灵王国的国王 Turgon 所铸造,所以剑身侧长并且刻有精灵语的铭文。完全一派刺击类武器的样子,可是甘道夫却始终在用力挥砍……

九戒灵之首剑——Sword of the Witchking

魔戒这部影片中给予了守护魔戒的戒灵以很高的地位,黑魁星索隆在很久以前使用魔戒的力量将九个人类最伟大的君主变化成为守护魔戒的戒灵,就连他们所使用的宝剑都是从魔符的黑暗之地被锻造出来的,此剑的剑身微微发出暗色。直接隐示这剑上的奇特能力,这把剑具有吸取人灵魂的能力。据说凡是被它碰到的人都会灰飞湮灭,但是剑会随着自己的主人随时移动,不管你身在何处都会随手取得。

骑士最爱——Narsil

不管是在魔戒这部影片中还是在中世纪的战场上,这种类型的宝剑随处可见,只是功效大有不同,但样子几近。骑士所重视的是战场上的力量,在魔戒的世界中正统人类所持有的宝剑多是此剑,此剑能力虽然没有什么可取之处,但是却拥有比普通宝剑更大的威力,使挥砍和刺击更加准确,伤害力更加强大,而且制作起来也相对简单,只要法师在精良的宝剑上附上魔法即可。魔戒中所出现的更是数不胜数,阿拉贡、亚苛拉斯、罗汉国王都是此剑的拥护者。

热衷度:★★★★★

关键词汇:———战场、术士、霍比特人

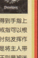
魔戒的尺寸



从第一部到最后一部,魔戒的主人换过很多位。黑魁星索隆、佛伦多、所罗门王都先后带过这枚戒指。从画面上看上去黑魁星索隆的手指要比佛罗门王的大出近 10 倍,而佛伦多的手指又比所罗门王的小上几倍。那为什么这枚戒指还能带得到手指上呢?原来魔戒是属于一支魔法戒指,这种魔法戒指可以根据主人身材的大小随意调整尺寸并且在关键时刻发挥作用,从佛伦多使用后的效果来看其作用似乎是将主人带离开危险。黑魁星索隆则是提高魔力,罗汉国王则是被迷惑。难道只有意志坚强的人才可以使用吗?

热衷度:★★

关键词汇:———放大、缩小、迷惑



咕噜在奥斯卡颁奖典礼



自从魔戒在北美上映之后,不单演员出尽了风头就连片中制作出的 CG 人物也出尽了风头。本张图片就是其中最著名的之一,虽然有些恶搞之嫌,但是却能引起人们对虚拟演员的眷顾,现实今这种不要工资,不要奖金,不要保险甚至连埋怨的话也不会说一句的演员越来越多了。大量的虚拟明星弹上舞台。咕噜作为托尔金笔下的调节剧情角色无疑来得相当实际。精美的配音加上完美的 CG 出演使得这部几十年前的作品更加鲜活了。所以就算它能真正的站在奥斯卡的颁奖台上我也不感觉到惊讶!



热衷度:★★★

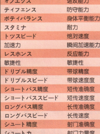
关键词汇:———虚拟、电影、廉价

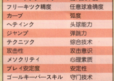
WE7 初级体验报告

万众期盼的《实况足球 7》终于在千呼万唤后粉墨登场了，而且首周突破 35 万份的销量也是同类游戏可望而不可及的。任谁都看得出，照这个势头发展下去一百万甚至是三百万、五百万也可能只是个时间的问题了。愚者在第一时间拿到《WE7》后，经过两周的不断"摸索"（这次的 WE7 和原来的 WE6Final 版真的有着翻天覆地的革新，就象从 3 进化倒 4 时的感觉，我也只能用摸索来形容我的感受了），现在向各位 GOFF(球迷玩家，Gamer Of Football Fans,简称 GOFF)来做一个详尽的报告，这期只是基本的初级体验报告……



基本能力





オフエソス	进攻能力
ティフエンス	防守能力
ボテイバランス	身体平衡能力
スタミナ	耐力
トツスピード	绝对速度
加速力	瞬间加速能力
レスホンス	反应能力
敏捷性	敏捷性
ドリブル精度	带球精度
ドリブルスピード	带球速度度
ショートバス精度	短传准确度
ショートバススピード	短传速度度
ロングバス精度	长传准确度
ロングバスピード	长传速度
シュート精度	射门准确度
シュートカ	射门力量度
シュートテクニツク	射门技术度
フリーキツク精度	任意球准确度
カーブ	弧度
ヘティンク	头球能力
ジャンプ	弹跳力
テクニツク	综合技术
攻击性	攻击意识
メソクリティ	心理素质
ブレイ安定度	安定性
ゴールキーバースキル	守门技术
连携	配合的熟练度
コンテイション安定度	稳定性
逆足精度	非惯用脚适性

特殊能力

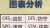
ドリブぅー	盘球
ホストブレイヤー	高空轰炸
ホジショニンク	门前位置感好
飞び出し	抢点
ストライカー	射手
司令塔	司令塔
バサー	传中高手
两足フェイント	双足假动作
PKキツカー	擅罚点球
1VS1シュート	擅长单刀射门
ロングスロー	助跑掷外球
ダイレクトフレイ	传切动作协调
アウトサイド	使用外脚背
マンマーク	人盯人
DFライン统率	后防中坚(造越位)
フイードキツク	反击起点(门将)
PKキーバー	扑点球(门将)
1VS1キーバー	扑单刀(门将)
けがの耐性	受伤耐性

中国



1	GK	刘云飞
23	GK	虞伟亮
14	DF	李伟峰
3	DF	郑智
12	CF	曲圣卿
2	DF	张恩华
5	SDF	魏新
6	SDF	杨璞
4	SDF	吴承英
21	SDF	徐云龙
7	MF	孙继海
15	MF	肇俊哲
16	SMF	李明
17	SMF	邵佳一
18	SMF	李霄鹏
13	SMF	于根伟
8	OMF	李铁
19	OMF	祁宏
9	CF	宋黎辉
11	CF	李毅
10	CF	张玉宁
22	CF	李金羽
20	CF	杜平
12	CF	曲圣卿

图表分析



OFS:进攻	DFS:防守
SPD:速度	STM:体能
POW:力量	TEC:技术



新增动作：

马赛轮盘：带球前进中转 R3 一周。

拉球：前进时按左或右 +R2 侧移后，再按面向前进的反方向。

假传和假射：○+X 和□+X 注意假射可以发生多种衍生动作。

挑球转身：在接球时球离开地面并还能触到球的情况下按反方向 +R2。

穿越型界外球：原来发界外球只是用叉和圈区分远近，本作加入了三角键掷界外球到无人地带。

类比传球：本作使用 R3 比前作的操作性更为舒服，而且精度和力度也更为准确。

控制门将：前作只能按三角键让门将出击，而本作只要在球队选择画面把控制门将的选项打开，那麼在游戏中就能按 L1+ 三角键自由的控制门将了。

MASTER 联赛球队一览

日文名称	英文实名	中文实名	赛区	国家
ブリュッセル	Anderlecht	安德莱赫特	东部	比利时
プラハ	Sparta Praha	布拉格斯巴达	东部	捷克
スパルタク-モスクワ	Spartak Moscow	莫斯科斯巴达克	东部	俄罗斯
ディナモ-キエフ	Dinamo Kiev	基辅迪纳摩	东部	乌克兰
レバークーゼン	Bayer Leverkusen	勒沃库森	东部	德国
バイエルンミュンヘン	Bayern Munchen	拜仁慕尼黑	东部	德国
ドルトムント	Borussia Dortmund	多特蒙德	东部	德国
ハンブルガー	SV Hamburger SV	汉堡	东部	德国
ヘルタ-ベルリン	Hertha Berlin	柏林赫塔	东部	德国
シャルケ 04	Schalke 04	沙尔克 04	东部	德国
ブレーメン	Welder Bremen	云达不来梅	东部	德国
アヤックス	Ajax	阿贾克斯	东部	荷兰
フェイエノールト	Feyenord	费耶诺德	东部	荷兰
PSV アイントホーフェン	PSV Eindvohen	埃因霍温	东部	荷兰
ペロポネソス	Olympiakos	奥林匹亚克斯	南部	希腊
アテナコス	Panathinaikos	帕纳辛奈科斯	南部	希腊
ACミラン	AC Milan	AC 米兰	南部	意大利
ASローマ	AS Roma	罗马	南部	意大利
イドッティ	Bologna	博洛尼亚	南部	意大利
ロンディネーレ	Brescia	布雷西亚	南部	意大利
イムージ	Chievo	切沃	南部	意大利
ロンゴバルディ	Inter	国际米兰	南部	意大利
ピエモンテ	Juventus	尤文图斯	南部	意大利
ラツィオ	Lazio	拉齐奥	南部	意大利
パルマ	Parma	帕尔玛	南部	意大利
ティベリーナ	Perugia	佩鲁贾	南部	意大利
トリヴェネト	Udinese	乌迪内斯	南部	意大利
コンスタンティ	Fenerbahche	费内巴赫	南部	土耳其
ビザンチノーブル	Galatasaray	加拉塔萨雷	南部	土耳其
アジュ　ル	AS Monaco	摩纳哥	西部	法国
ブルゴーニュ	Auxerroise	欧塞尔	西部	法国
アキテーヌ	Bordeaux	波尔多	西部	法国
ローヌ	Lyonnais	里昂	西部	法国
ラングドック	Marseille	马赛	西部	法国
ノンマルディ	Paris SG	巴黎圣日尔曼	西部	法国
ノール	RC Lens	朗斯	西部	法国
リスボネラ	Benfica	本菲卡	西部	葡萄牙
PET	FC Porto	波尔图	西部	葡萄牙
エスポルティーヴァ	Sporting Lisbon	里斯本竞技	西部	葡萄牙
マンサナレ	Atletico Madrid	马德里竞技	西部	西班牙
グアダルキヴィル	Betis	皇家贝蒂斯	西部	西班牙
ガシリアスール	Celta Vigo	维戈塞尔塔	西部	西班牙
ガリシアノルテ	Deportivo La Coruna	拉科鲁尼亚	西部	西班牙
カタルーニャ	FC Barcelona	巴塞罗那	西部	西班牙
シャマルティン	Real Madrid	皇家马德里	西部	西班牙
ドナスティ	Real Sociedad	皇家社会	西部	西班牙
ナランハ	Valencia	瓦伦西亚	西部	西班牙
ノースロンドン	Arsenal	阿森纳	北部	英格兰
WMヴィレッジ	Aston Villa	阿斯顿维拉	北部	英格兰
ランカシャ	Blackburn Rovers	布莱克本流浪者	北部	英格兰
ウェストロンドンブル	Chelsea	切尔西	北部	英格兰
マージーサイドブル	Everton	埃弗顿	北部	英格兰
ウェストロンドンホワイト	Fulham	富勒姆	北部	英格兰
ヨークシャ	Leeds	利兹联	北部	英格兰

◄再现经典的奇达内抽射

青哨赛场上的雄姿。

►仔细看图中每个人的朝向已经细致到这种地步了。

WE-SHOP：（新增系统，在各种比赛中可取得 WEN 值，然后在 shop 里购买相应的功能）

A，可以设定选手做成的隐藏容貌 1000 WEN

B，可以追加俱乐部队服编辑功能 500 WEN

C，追加体育场 500 WEN

D，追加自由训练体育场 500 WEN

E，可以选择球的种类 500 WEN

F，在回放模式追加球的特效 500 WEN

G，可以加快游戏速度 1000 WEN

H，可以在 game option 时播放音乐 100 WEN

I，追加隐藏球队 1000 WEN

J，追加隐藏队员 150 WEN

K，俱乐部自由转会 10000 WEN

L，追加隐藏编辑战术 3000 WEN

M，追加原创带球挑战模式 500 WEN

位置介绍

GK	门将
CB	中后卫
LIB	自由人
SW	清道夫
LSB	左边后卫
RSB	右边后卫
DMF	防守型前卫
LMF	左边前卫
RMF	右边前卫
OMF	攻击型前卫
CMF	控制型前卫
CF	中锋
LWF	左边锋
RWF	右边锋

文：蓝鹰　编：愚者

一场游戏一场梦

前些天世纪最佳俱乐部皇家马德里在我们身边，在我们周围轰轰烈烈的进行了他们的亚洲捞金之旅，虽然这一切好象游戏，现在人家已经回到了西班牙，站在了伊比利亚半岛上享受着那里灿烂的阳光，但在其亚洲巡回走穴的几个国家和地区里，皇马的余温依然没有散去，人们茶余饭后的聊天话题也依然会不时出现皇马的名字，街头地铁里也是随处可见皇马 8 月 2 日与中国龙之队的比赛海报。那段时间里皇马就是街头最流行的词汇，无数的媒体靠皇马来装点着自己的门面，增加着观众与读者，最夸张的是连一个楼盘开盘居然也要和皇马扯上关系，不知是否开发商还打算送几套房给皇马的巨星们。想到这里不得不佩服前两天几个朋友一起吃饭时为皇马亚洲行所下的定义，那就是西班牙皇家大马戏团的亚洲巡回表演。

皇马在亚洲的走穴，虽然让上至亚足联秘书长的维拉潘，下至我这样的小人物所反感。但凡事有弊也必有其利，其在亚洲尤其是中国开始新赛季的季前训练，本身就为我们提供了观看思考学习欧洲豪门日常训练，营养饮食，以及管理的便利条件。但可惜据说堂堂足协手里竟然没有一盘皇马日常训练的录像带，以至在静海源别墅人去楼空，4 号基地空闲下来后才开始感到重要性而向地方电视台讨取，这么下去什么与欧洲接轨，冲出亚洲的口号根本就像是斗败的狗在那里狂吠，而没有一丁点的实际意义，关起门来我们依然要看那 “假 A 联赛” 不对，从明年起我们中国球迷也土枪换炮该从假 A 最终版升级进化到 “中糙联赛” 1.0 正式版了，或许再过个几年还会有梦幻联赛出炉，但实际上中国的足球在大多数人们的印象中只能是口头叫的狠，实际脚下发软的亚洲二流水平。

看皇马的训练内容，其中最重要的一项就是我们中国小孩玩的最多的 “溜猴” 游戏，但皇马球员们却将其玩的出神入化，其相互间流畅的传接球与偶尔卖弄般的花哨脚法常常使旁边观看的人群中爆发出阵阵喝彩声。而在这项训练中可以很明显的看出拉丁派的球员有着很大的优势，而新加盟的贝克汉姆明显就要差很多，毕竟从小到大周围的足球理念与这里完全不同，看来贝克汉姆的适应期还要有那么一段时间。

胡扯了那么多，言归正传。现今市面上的足球游戏虽然没有去年夏天那么多，但数量也不算少。喜欢模拟经营类的首推 CHAMPIONSHIP MANAGER，喜欢自己直接上阵拼杀的则有 FIFA 和 WE 系列可以选择。比较另类一些的例如 CM 问答，街头足球，贝克汉姆足球什么的也很多。

众所周知，皇马主席佛罗伦蒂诺的理想是再现上世纪圣地亚哥·伯纳乌先生所创造的皇家马德里时代。为了实现这一目标，他在上任的三年内签下了 4 位中前场攻击型巨星。而这 4 人加上队里本有的劳尔与卡洛斯被人称作六大巨星，就好象皇马的带名词一样出现在人们的面前。六人虽然来自不同的国家，说着数种不同的语言，但相同点都是在全世界范围内拥有着为数众多的球迷，其背后的商业利益颇为可观，因此在各种媒体上面经常可以捕捉到六人的身影，甚至游戏与影视作品也不例外。在这方面今夏新加入的英格兰队长贝克汉姆可谓为各种典范，一部像贝克汉姆一样踢球，捧红了一个印度姑娘，也让足球荒漠的美国人认识到了足球的魅力。而大卫·贝克汉姆足球更是使得人们可以从游戏中逐步了解他是如何成为国际巨星，结果是制作这款游戏的利物浦公司从亏损的境况中借助贝克汉姆的形象成功赢利，而贝克汉姆本人也借助这款游戏进一步的在大众中推销自己，如此双赢的结果自然使得众多广告商乐此不疲，而贝克汉姆也好象娱乐界明星一样频繁的出现在了报纸杂志上。

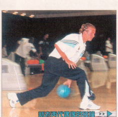
临近暑期，世界著名的电子游戏公司——电子艺界旗下的 EA SPORTS 即将推出他们每年更新的 FIFA 系列电脑游戏。在这款为 2004 年设计的电脑游戏中，刚刚转会西班牙皇家马德里的贝克汉姆已经披上了皇马传统的白色队服。更有意思的是，EA SPORTS 公司的预告片中，在 FIFA2004 的冠军联赛里贝克汉姆不但踏上老特拉福德与老东家曼联对抗，并且在和他的前队友范·尼斯特鲁伊和西尔维斯特的生死对决中攻进了制胜的金球。

游戏中的贝克汉姆不但将在皇马的伯纳乌体育场证明自己的价值，而且还在老特拉福德攻进金球，完全证明了 3500 万镑收购他的皇马做了件明智的事情，也从侧面反映出了他在全球巨大的影响力。也许这个片段在不久的将来会在现实中出现，虽然我个人更加倾向于由劳尔而非贝克汉姆来攻破曼联的大门。

现今游戏界群雄割据，但提到足球类游戏除了模拟经营类的 CM 另辟蹊跷独树一帜外，能和 FIFA 相抗衡的也只有日本 KONAMI 公司所推出的 WE（实况胜利 11 人）系列了。该系列的游戏在 PS 时代曾经借着 98 年世界杯俘虏了大批球迷玩家的心并一步一步的发展到今天足球游戏类天皇巨星的地位。

熟悉 WE 系列的老玩家们都知道在游戏中如果让巴西队的罗伯特·卡洛斯来主罚任意球，那么这位皇马的 3 号球员罚球的动作会与游戏中其他角色的动作不一样，而是和现实中的他一样先把球在草地上摆好，然后往后退大约 10 米，最后以连续不断的高频率小碎步向球跑去，先做一个侧身动作然后迅速的抡起那重炮般的左脚把球踢出，全套商标似的动作使球迷们能够一眼看出罚球的球员就是那似乎永远也不会跑累的皇马 3 号，身高 1 米 68 的左后卫罗伯特·卡洛斯。此外卡洛斯还拥有着历代作品中最高值的绝对速度与射门力量。

随着 SONY 公司推出 PS2，KONAMI 公司也及时的把 WE 系列搬到了 PS2 主机上。在 WE5 里，随着贝克汉姆万人迷的形象越来越深入人心的趋势，KONAMI 公司为游戏中的贝克汉姆


新老两代偶像的碰撞

主罚任意球时也特意设计了和现实中完全一样的姿势，尤其是那将球踢出后手部的小动作。如果你是一个疯狂的贝克汉姆迷，那么你一定会注意到自己的偶像在游戏中这些与众不同的细微之处。

而在8月这个沉寂的足球游戏市场因为KONAMI公司推出的超级大作《实况胜利11人7》而再一次的火爆了起来，一切仿佛又重新回到了去年那个飞火流星的夏天，在这韩日世界杯一年后的8月，在遥远的远东，世界杯举办地，KONAMI的这款WE7又重新的带动起了球迷与玩家的激情。最新一代的WE较上一部作品变化很大，图象也更细腻，不过操作感恐怕一下子不会很熟练，还需要慢慢的来适应。

在这款最新推出的WE7中实现了实况足球的第二次技术性飞跃，一些新增加的动作不光美观，而且如果游戏者能够熟练应用掌握的话，那么不光会使比赛的观赏性得到很大提高，实用性也会得到相当的加强。

在游戏的宣传广告中广泛提到的一项新技术就是皇马5号齐达内所最擅长的马赛轮盘。当齐达内在2001年以创转会费记录的天价加盟球队的那一刻起，人们就对他所领导的艺术中场充满着期望，的确，光是一想到齐达内与菲戈的配合就能够让人热血沸腾，更何况皇马在中前场的中路渗透能力更是首屈一指的，当你在游戏中操作齐达内像跳舞般的盘带过对方最后一名后卫，面对出击的守门员轻巧的将球一挑，随着皮球进网的一刹那，你会在WE7这款游戏中体味到力与美的完美结合，切身的体会"实况"两个字的真实含义与足球这项运动所能够带给你的巨大冲击。

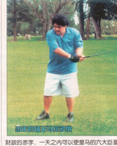


外星人罗纳尔多，这个去年韩日世界杯的最佳射手，同罗伯特·卡洛斯一样来自国际米兰俱乐部的巴西射手。当他在去年夏天从国际米兰转会到皇家马德里那一刻起，人们对皇马的称呼就变为了5星级球队。懒散的外星人在度过一段低潮期后以持续不断的进球打碎了人们对他的怀疑与偏见。游戏中这位巴西国家队的9号，拥有着同欧文与卡洛斯同样的最高速度以及异常精确的射门能力与平衡感，这些数值的设定使罗纳尔多比起游戏中其他一些优秀前锋更受到人们的喜爱。

菲戈，葡萄牙黄金一代的旗手，皇马主席佛罗伦蒂诺所挖来的第一位国际级巨星。游戏中的他可以很清楚的从其他球员中辨认出来，不光是那白色的10号或红色的7号在吸引着游戏者的目光，而是菲戈的能力在游戏中本身就像钻石一般发着光，吸引着人们的眼球。

劳尔，皇马7号的继承人，当年的西班牙金童，如今的皇马队长。劳尔已经成为了这家百年豪门的象征，以及整个西班牙足球的形象。其深邃的目光，进球后亲吻结婚戒指的画面让人无法忘怀。记得当初玩PS上的WE2000，游戏中左脚的球员很少，而劳尔就是左脚前锋中最为出色的一个。更重要的是劳尔将足球作为一项神圣的职业来对待着，对他来说在屏幕上作秀与接拍一些商业广告完全是在浪费时间与不被允许的，因为对他来说，足球就是一切，而他就是一个完全全全为足球献身的斗士。前些天有传言说切尔西的新老板俄罗斯人阿布拉莫维齐曾打算购买劳尔，但被皇马俱乐部一口回绝。也正因为劳尔在俱乐部特殊的关系，所以他的至交好友莫里恩特斯才会在现在依旧留在皇马而没有被俱乐部抛售掉。

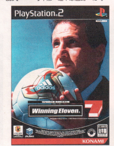
前面提到的切尔西新老板，这位拥有将近50亿美金私人财产的俄罗斯新贵，在他接受切尔西的这一个夏天已经就球员转会花出了他个人财产的1/50。这样的购买能力与大量囤积球员，即使在CHAMPIONSHIP MANAGER（冠军足球经理）这款游戏中也并不容易，在CM系列游戏中，转会曾经如此简单，以至于你只要给你想买的球员开个高的离谱的价格，当对方俱乐部答应之后进入和球员签定协议的界面，这时你只要先BACK一下，再选择取消此次转会，然后再一次进入合同谈判的界面就可以不付任何转会费的签下这名球员，当然你所开出的合同也一定要让对方满意。运用这种方法，你可以很轻易的签入自己所想要的大牌球星，而不必考虑


当年的球王马拉多纳

财政的赤字，一天之内可以使皇马的六大巨星同时投奔你的帐下，而不必付出哪怕一欧元的转会费。

我们曾经想方设法的用这一堆0和1来虚拟并完善我们所身处的这个世界，但到头来也许现实中的世界永远是游戏所无法比拟的，更不要提这个星球上所最易人痴狂的一项运动了。要知道当你对着自己的女友解释什么叫越位的时候都会感到如此吃力，更不要提用0和1来让电脑如此真实的虚拟着这个疯狂的运动了。也许终有那么一天游戏中的足球会变的和现实完全一样，但那又要等多久呢？梦终究会醒，就好象"冠军杯5连冠"时的那支梦幻皇马，迪诺斯蒂法诺，普斯卡什，科帕，亨托，圣玛利亚，雷尔，马克托斯……一连串的名字已经在绿茵场上消失。不如放下你的手柄，扔掉键盘，一起去户外感受一下阳光，来一场真正的FOOTBALL。

也许，这一切都本该是一场梦……就好象电影《MATRIX》中那一连串绿色的0和1。



文：老笨　编：九十九

大龄玩家与游戏

细细算来，玩游戏也有十几年了，有好多话想说，有好多事想发泄。思来想去，还是选择“电电”为倾诉对象吧。在众多的电子游戏咨询杂志当中，“电电” 给人的感觉是比较有深度，个人感觉比较适合大龄玩家的口味。况且既然想说话，还非要找听众比较多一点的地方不可。（笑）

中年人还在玩游戏吗？我想答案是肯定的。这往往是被业界（国内）忽略不计的人群。人们的传统观念通常约定俗成：在电视机前、在电脑屏幕前，为游戏而疯狂的往往是年轻人抑或是少年。头发已经开始渐渐变白的你竟然还在“小儿科”的游戏前大呼小叫？你有病吧你?!

已近不惑的中年人活的很累，相信这一点地球人都知道，只不过人们不知道的是玩游戏的人也很累。首先，就是周围的人不予以理解，其中大部分应该是家庭成员。无奈，你不得不在他或她们疑惑的眼光笼罩下拉下老脸来玩游戏。那眼光掺杂着一种令人不快的怪异，不自然的让人想起《狂人日记》中的男主角的感受（虽然这是玩笑，不至于那么严重，但至少让人感到不爽）。偶尔忙中偷闲去网吧里玩玩游戏，遇到一两个与自己一样满脸沧桑的“他”，对视的同时，只能心照不宣的一笑，心说话：竟然还有一个怪物。不由心头莫名的窃喜，我不孤独，也不是被人孤立的唯一。

人们可以对你养花、种草甚至提笼架鸟熟视无睹，但就是对你玩游戏不敢恭维。这应该就是大龄玩家的悲哀之一吧？

至于这悲哀之二嘛，便还是适合较高年龄段的玩家的游戏少的可怜。即便是有，也经常是集上手慢、操作难、游戏的流程过于漫长于一身，让人心理发怵，望而却步。因此很多的软件被束之高阁。在这方面某家便深受其害，玩了这么多年的游戏，从八位机到一百二十八位机一路走来，可悲的是经历的只不过是硬件上的升级，个人的水平却始终滞留在菜鸟级别。一大堆卡带、光盘成了没有意义的藏品，曾经通关的廖若星辰。究其主要原因还是难以适应游戏难度的设定。感觉上欧美游戏，特别是以军事等作为题材的游戏比较适合我们大龄玩家，如：《合金装备》、《脱狱潜龙》、《大逃亡》等等。日本游戏则比较倾向低龄化，至少在比重上占的比较大。

罗嗦了半天，其实就是想说，大龄玩家由于玩游戏的时间比较少，平时疲于工作与生活导致精力差，反应也相对迟钝了，可以玩的游戏很少。那种上手快、操作简单、无需太多时间就可以穿版的游戏比较受我们这个人群的欢迎，比如《枪之危机》就属于这个类型。在老玩家当中有一句话，记不清了，大体是这个意思：如果一个游戏进行了半个小时还不能吸引你，最好把它扔掉。这句话可谓是大龄玩家的真实写照。

说实在的，很希望游戏业界的有识之士不要忘记这个人群（大龄玩家），他们可是具有相当的经济实力，并且可以有力的支持正版软件。他们通常不会吝惜钱财，他们需要游戏的快感来冲淡现实生活给他们带来的巨大压力，远离现实生活中的勾心斗角、尔虞我诈，在游戏中痛快淋漓的发泄，需求心理上的平衡。他们希望避开喧嚣，融入到那充满童趣、快乐以及刺激的游戏世界当中去，哪怕这些都是暂时的。

还想说的是，大龄玩家是游戏咨询杂志、报刊等等媒体中游戏相关内容的主要读者群。他们喜欢看一些与游戏相关的历史背景、故事的内涵以及业界新闻什么的，最关心的莫过于游戏的攻略、秘籍，于是乎，他们订阅大量的杂志等等。但是事情并不是那么尽如人意。我有幸对几本现下流行的杂志做了一下比较，发现众多的杂志拥有几乎千篇一律的内容，让人更加叹为观止的是狗屁不通的攻略充斥其中，让人如堕雾中，几天找不着北。

唯独钟爱贵刊那份独特，那种气息。希望可以守住那份独特，别把自己弄俗了，则读者幸甚！

本月上榜的所有游戏都可以说是决对经典的作品，这些游戏在画面上和游戏操作性上都能吸引众多游戏爱好者，不论你忠爱哪个游戏类型，都会在最优秀的作品中找到。本次上销售榜的冠军，它最突出之处不在与精美的人物设定，而在于有趣的游戏操作。大家如果有兴趣不妨可以亲自体验一次。而期待榜中也全部是我们最为期待的经典大作，希望能继续得到大家的支持。

游戏榜中榜TOP10

1 实况强力棒球 10

KONAMI STP 7月17日

本月销量:20万2428 累积销量:20万2428

一部可以称的上经典的轻松运动作品。最为出众的就要算是游戏中的人物设定了，简单的造型与精美的画面形成很好的搭配，各位玩家可以亲身去体验这种感觉。

2 超级马里奥前进 4

任天堂 ACT 7月11日

本月销量:6万322 累积销量:16万6135

马里奥这个游戏系列一向是任天堂的招牌游戏，所以每一部作品都是制作小组精心为玩家创作出来的。本作中我们的主人公又将到一个新的舞台进行冒险。

3 洛克人 X7

CAPCOM ACT 7月17日

本月销量:5万2420 累积销量:5万2420

这个游戏系列前几部作品都是采取平面显示效果来进行的过关游戏，而本作首次打破这个常规，将游戏制作成立体效果，这是对于这款游戏的一种改革。

4 卡比—天空骑士

任天堂 \ RPG \ 7月11日

本月销量:3万8391 累积销量:12万3844

5 R－类型决赛

ACCLAIM \ ACT \ 7月17日

本月销量:3万6487 累积销量:3万6487

6 实况强力棒球 10

KONAMI \ STP \ 7月17日

月销量:3万1009 累积销量:3万1009

7 炸丸子 2—黑暗的女王

KONAMI \ ACT \ 7月17日

本月销量:2万8298 累积销量:2万8298

8 我们的太阳

KONAMI \ A·RPG \ 7月17日

本月销量:2万4894 累积销量:2万4894

9 口袋妖怪红蓝宝石

POKEMO \ RPG \ 02年11月21日

本月销量:1万8720 累积销量:456万9030

10 动物之森 e+

任天堂 \ ETC \ 7月17日

本月销量:1万6297 累积销量:16万1459

月间主机销量榜

主机	销量
PSone	789 部
PlayStation 2	3万3222 部
X-BOX	1018 部
GameCube	1万138 部
GBA	1万919 部
GBA SP	3万400 部
Wonder Swan	349 部

游戏期待榜

1 PS2 勇者斗恶龙 VIII

SQUAREENIX \ RPG \ 发售日未定

由于前次《WE7》的即将发售使得本游戏的期待地位有所动摇。不久前 WE7 的发售使得本游戏又再次回到了期待冠军的位置，相信在它未发售前会常保此位的。

2 NGC 偷补交响乐

NAMCO \ RPG \ 8月29日

一款正统定义上的幻想传说式的 RPG 游戏，画面风格颇有点黑暗编年史的味道！游戏中的所有场景都可以用手柄来回进行切换观看，游戏中的音乐全程由交响乐配置播放。

3 NGC 生化危机 4

CAPCOM \ AVG \ 发售日未定

令所有“生化”迷们期待的经典冒险游戏《生化危机 4》的发售日一直未向外界公布，所有玩家也只能耐心等待了。从以公布的画面看这款游戏一定不会让大家失望的。

4 PS2 合金装备 3

KONAMI \ ACT \ 2004年预定

明年预定发售的这款游戏是所有喜欢动作游戏朋友的一大期待点。游戏中的主人公将在一个森林之中活用森林内各种不同的地形效果，而最终取得胜利。

5 NGC 水晶编年史

SQUAREENIX \ RPG \ 8月发售

在游戏中你要将这个世界上所有的谜团依靠你的智慧和力量去揭开，故事将从一个本是和平安逸但是现在却被浓重的瘴气所包围的世界开始冒险。

6 PS2 生化危机网络版

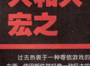


CAPCOM \ AVG \ 发售日未定

预计今年发售的生化危机系列唯一一款对应多人网络协作的游戏，对于玩家的吸引力大大加强，想象多位好友在一起协作努力逃离这个恐怖地带将是多么的有趣啊。

王者之书
THE BIBLE OF KINGS

大和久宏之



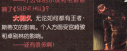


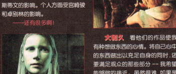
寂静岭开发小组

——什么样的小说和电影影响了《SILENT HILL》？

大和久 无论如何都有王者·斯蒂文的影响。个人方面受宫崎骏和卓别林的影响。

——还有很多啊！





大和久 看他们的作品使我有种想做东西的心情。将自己心中的东西做出以充足自身的同时，还要满足观众的那些部分 -- 我希望能够做的接近。虽然很难，如果是作品的话，是《独裁者》《侧耳倾听》什么的。书方面，是以手边有的决定的。现在在看的是《山一证券的崩溃》

——选择的基准？

大和久 选择看来很有趣的，以及扩大自己知识面的东西。

——是以此为基础吗？

很多东西都应该是在所谓恐怖的地方发芽的。比如柳田国男的《远野物语》。就是收集了远野的民间故事。它在一个地方如何生成残留些什么，这些部分经过传承，样子应该有所改变并被掌握。

——有没有来自非小说电影的影响？

过去热衷于一种寄信游戏的东西。使用邮件就好像一种巨大的桌面游戏一样。那时的感觉，就是"人类，是不同于想做的每件事情，不同于正义的东西"。这种心情的影响很大。虽然谁都没错但正义和常识都与大家不同。很大的不同。

《真·三国无双 3 猛将传》制作人访谈

——《猛将传》的制作是在《无双 3》发售之前决定的吗？

友池：不是，《猛将传》的制作是在《无双 3》发售之后决定的。因为想将《无双 3》做成《无双》系列的完成形，专心致力于《无双 3》就不曾考虑出《猛将传》的事情。

——那么，《猛将传》用了《无双 3》做剩下的东西？

友池：在《无双 3》的制作中，有很多看起来很有意思的脚本，但是，因为模拟三国的战争是基本，就不能接触武将各自详细的情节。因此，这次要对武将做更特别化（的制作）。

——对于武将，贴近的是《无双》呢。

友池：《无双》系列的魅力之一，我想也有武将的魅力。但是，若是魏、蜀、吴三大势力分开的脚本，不懂三国的人就会明确的只使用强的武将。由于玩的方法不同，什么都没见到就结束的画面也有很多。在《猛将传》中尝试做了以各武将为主人公的短篇集。因为列传的脚本是在三国志演义的基础上制作的，如果玩这个的话，就会了解到那个武将在三国志中是个什么样的人。《无双 3》的制作使我体会到了一种不同于其他的快乐。

——做出 42 个脚本很辛苦吧？

友池：确实很可怕的事，简直是修罗场！

——武将方面好像也有很难表现的故事

友池：女武将很难。因为在三国志演义中不太表现出来。

——一个脚本有多长？

友池：基本上是短的。最短的，也有限制时间在 10 分钟左右的脚本。即使长也是 30 至 60 分钟吧？还有比如决定了 10 分钟的时间，在这十分钟之内忍受敌人攻击的脚本什么的。像这样的不属于系列的脚本也是有的。而且，武将最初是全体来选，因为每个脚本的时间都很短，希望一定快乐的使用全部 42 个人（的脚本）。

——到可以清楚的完成全部游戏的时间容量是？

友池：平常玩的话，我想十几个小时左右就可以了。但是，新武器和新项目，因为有战斗的评价等等，时间会越来越长。

——有特别想看到的脚本吗？

友池：想操纵至今不曾怎么使用的武将来玩游戏。进一步说的话，在通过列传了解了武将生涯的基础上，希望重新玩一次无双。选择与脚本有深厚关系的武将，在拘泥于此的同时品味解开脚本的快乐。

——在系统方面和《无双 3》相同吗？

友池：因为砍倒大量敌人的爽快感是游戏（的根本），所以基本概念不会变，在此基础上追求如何提供与本次《无双 3》不同的"游戏"。在《2》的《猛将传》之中，用准备其他势力的武将的"无双"方式，即"切口"，是不能做到的，但无双 3 是全体武将都能够做的。这个《猛将传》，确实让我有一种自己绞自己脖子的感觉，为用什么样的主意而烦恼。

——此次，也调整了敌人的动作什么的吗？

友池：当然调整了。敌方的一般士兵，也就是被斩杀的角色的表情变得更好。与敌对武将的战斗，也能获得 简直和真的人类对战一样 的临场感。对手若使用佯攻，加上了策略的因素，单枪匹马也变得相当的热。

——最后，对 Fans 说一句话吧

友池：这次的《猛将传》中，希望将《无双 3》的全部游戏玩得尽兴。就这样。现在正在努力的工作，敬请期待发售日吧。

记者
铃木

元气株式会社
木村智治

元气株 式会社
岛浩晃

从超级家庭电子游戏时代开始算的话,《首都高 battle》系列有非常长的历史。在最新作《01》中,好不容易走到几乎以实际尺度再现了东京、大阪、名古屋高速的境地。所以对运动机会很少的《首都高》的制作人员,敢于访问这样那样的问题。

poruno 铃木(以下铃木):这是第几部作品?

木村:从超级家庭电子游戏那时候算是第八部了。

铃木:第八部的话不是和《ドラクエ》在一起了吧。

木村:是这样的。(笑)我是从《首都高バトルドリフトキング土屋圭市和坂东正明》开始,以制作者的身份有很深关系的。

铃木:岛先生是第一次参加吧?

岛:是的,我是第一次。作品方面开始参加的是《湾岸ミッドナイト》,在这次的《首都高 battle01》中负责全盘企划。

铃木:《首都高》系列已经决定的系统基本部分我想不会改变,那么新游戏的制作从哪方面着手呢?

木村:这次,从我这里绝对要放入大阪和名古屋的跑道。虽然也有首都高本身变大,甚至将外环什么的也收录进去的倾向,不过这回好不容易能制作与实际尺寸相同的跑道,以前就听说大阪的环状赛道很奇特,所以一定要收录这个。决定好跑道和竞争对手的数量,背景音乐及其音量也会随之发生变化。渐渐开始了这种流程的开发。



这次跑道全部更新,重新制作以充实与车相关的定做的部分,因此有很多麻烦。

铃木:从以前的作品挪用的部分实际上应该很少吧?

木村:在一定程度上能够挪用,但几乎是在重做。

铃木:这种重做的事情对现场



的岛先生来说如何?

岛:是啊,虽是很辛苦,但现场的意见是那样的……

木村:这次的竞速场面也全部重做了,以《街道 battle》的内容为基础,虽然《街道》是以平均速度120 到 130 公里跑的游戏,《首都高》是 300 公里以上的速度,所以整理是非常必要的。当然希望《首都高》可以简单操作,而且要能够很容易的变更车线,方面的调整要花一些时间。

最终要得到比前作更加易于漂移。

铃木:举动的调整是经过大家商议决定的吗?

木村:事实上对此说的最多的是社长,社长不说"嗯"是不行的。

铃木:在关西地区收录之外,在《01》中绝对要加入的要素是什么?

木村:天气变化。虽然《首都高》无论如何都是限定夜间的世界,但希望在白天跑的玩家也非常多。因为确实风景相似,只有夜间会很乏味。"不是因为时间的变化天气也会随之变化的吗"—— 我听见过这样的话。如果那样我就只好说"这次就请原谅我吧"(笑)。虽然加入天气变化的话,就会变得更有投入感,可是现在并没有采用这个。

铃木:在其他的方面有纯粹的进化吗?

木村:背景音乐和音量改变的话,竞争对手数啊,跑道什么的也会变化这你是知道的。单从系统方面说的话,游戏引擎的交换也是新的。

铃木:那种细微的部分,是一定要看的。可是这样的部分在哪?个人感到此次的排气音、排气音的反射音这样的环境音都能够有很好的再现。

木村:这是我为好音之人"点的菜"。一旦高速跑起来就会有各种的声音,录下实际的声音再进行模拟。有个工作人员其实也不是很明白我固执的采用这种处理方法的原因。

铃木:不明白……

木村:那个工作人员得到我的解释后,也觉得比起引擎音应该更加重视排气音。

岛:30 分钟一次"飞机"起飞……

木村:哈(笑),以前也有"飞机"起飞,致力于开发的人也很多。实际上有了这种"飞行"途径是错误的。真正要去做的时候,游戏里就完全看不见"飞机在飞了"。但是因为终于作出来了却要放在镜头看不见的地方,工作人员"不能接受"所以后来决定让它在能看见的地方飞……(笑)

铃木:最后《01》攻略的窍门……

岛:最初买到的车,无论怎么选都没有太大的差别。シルビア系以及 FC 的 RX-7、フェアレディ Z31、FTO 什么的都很好。

木村:最初购买便宜的车突然调动预算的的人很多,但是用太便宜的车开始时候会很辛苦,所以推



荐用前面所说的车开始。

岛:跑道的话,从东京开始为上。

木村:首都的竞争对手最多,因为要能争取 CP。

岛:增加的新车种也是首都高变化最丰富。名古屋的一看就是单纯的跑道,只有直线和四个弯道,但以没有实力的车开始的话,我想会相当的辛苦。但是,如果非要用那样的车,就不能马上通过名古屋,所以要马上安装提升能力新零件,所以我想调整后会很容易的。

木村:之后名古屋会有很多丰田系的车出来,喜欢丰田车的人要来啊(笑)

铃木:调整方面从哪儿入手比较好?

岛:引擎。

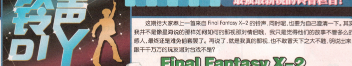
铃木:果然还是速度很重要。

木村:最有效的是轻量化。其次是加速力非常重要。将车做的很轻是很重要的事。总之不管怎样就是引擎。这次 mazda 没有这样的效果。

岛:还有因为含有水温、油温的概念,所以冷却系是很重要的。如果疏忽这点的话,引擎方面马上会受到影响,时速会下降。使用水平一左右的(冷却系)就可以,并且可以马上入手。







这期给大家奉上一首来自 Final Fantasy X–2 的铃声，同时呢，也要为自己澄清一下。其实我并不是像星海说的那样如何如何的鄙视那对情侣哦，我只是觉得他们的故事不管多么的感人，最终还是难免俗套罢了。再说了，就是我真的鄙视，也不敢冒天下之大不韪，明说出来，跟千千万万的玩友唱对台戏不是？

Final Fantasy X–2

一千句话

主持人：九十九

Ericsson

+#Fp+#GppBBpB+#Dp+Ep+#Dp+#C+#Cp+#CpBppBP+#Fp+#GppBBpbb+#Cp+#Fp+#Fp+#F+#Gp+#Ap+#Ap+#Ap+Bpp+#G+#Gp+Bp+#App+#F+#Fp+Ep+#Dp+#Gpp+#G+#G+G

Nokia

(4)#8085#08087**990887882#*0302#01#9097**800870 (4)#*05#08087**9908878887 (1)#*908(4)#04#04#5#06#06#0(6)#0708085#99908888788808886#004#90883808 (2)#05#0808(5)#999

Motorola

F#4 R2 R1 R6 G#4 R2 R1 R6 B–8 R4 B–4 D#4 R1 R6 E4 R1 R6 D#4 R1 R6 C#6 R1 R6 B–4 R1 R6 B–4 R1 R6 F#4 R2 R1 R6 G#4 R2 R1 R6 B–8 R4 B–2 B–2 C#4 R2 R2 F34 R2 R1 R6 F#4 R1 R6 F#4 G#4 R1 R6 A#4 R1 R6 A#4 R2 R1 R6 B4 R2 R1 R6 G#8 R2 B4 R1 R6 A#4 R4 R1 R6 F#6 R2 E4 R1 R6 D#4 R2 R1 R6 G#4 R2 R1 R6 G#8 R6

Panasonic

4(2)0 (1)*>0 (1)**5 (2)0 (1)*>0 (1)**7 (2)##0 (1)7 (2)2 (2)0 (1)**3 (1)0 (1)**2 (2)0 (1)**1 (2)0 (1)**7 (2)0(1)>0(1)*7(2)0(1)**4(2)0(1)*>0(1)**5(2)0 (1)*>0 (1)**7 (2)##0 (1)7 (2)*>7 (2)*1 (2)0 (1)*>0 (1)*4(2)0(1)*>0(1)**4(2)0(1)**4(2)5(2)0(1)**6 (2)0(1)**6(2)0(1)**6(2)0(1)*>0(1)**7(1)0(1)*>0 (1)**5(2)##0(1)*7(1)0(1)**6(2)0(1)>0(1)**4(2)#0(1)*3(1)0(1)**2(2)0(1)*>0(1)**5(2)0(1)*>0(1)**5(2)##0(1)#

Sony

4#* 0 00000 5#* 0 00000 777*** 00 777* 2#* 00000 3* 00000 2#* 00000 1#* 00000 777* 00 0 777* 00000 4#* 0 00000 5#* 0 00000 777*** 00 777***** 777***** 1#* 0 0 4#* 0 00000 4#* 00000 4#* 5#* 00000 6#* 00000 6#* 00000 6#* 0 00000 7* 0 00000 5#*** 0 7* 00000 6#* 00 00000 4#* 0 3* 00000 2#* 0 00000 5#* 0 00000 5#*** 000

Philips

4(v3)#,9,0,4(v2)#,9,0,8(v7),0,4(v7),4(˜2)#,0,4(v4),0,4(v5),0,6(v6)#,0,4(v7),0,9,4(v7),0,4(v3)#,9,0,4(v2)#,9,0,8 (v7),0,2 (v7),2,4 (ᄀ)#,9,9,4 (v3)#,9,0,4 (v3)#,0,4 (v3)#,4 (ᄀ)#,0,4 (ᄀ)#,0,4 (ᄀ)#,0,4 (ᄀ)#,9,0,4,9,0,8 (v2)#,9,4,0,4(v1)#,0,0,6(v3)#,9,4(v4),0,4(v5)#,9,0,4(v2)#,9,0,8(v2)#,0,0



在本期的杂志中我们陆续加入一些游戏的秘技,用以丰富秘技世界的多样变化。时值立秋,已经退色的树叶表明更季快要到来了,在这金色的秋天中我们迎来的游戏都是些业界知名的作品:光明之魂2、蚊2、鬼武者战略版都是此季佳作。这些作品虽好,但是最为凸显光芒的游戏还是就要属实况足球7。本期中为您倾力奉献出它的金手指!

光明之魂 2

必须码

421637BB 3B73A3CC

92A3B24B A2491D86

所持金钱 999999

47D16CF3 8761A69F

经验 999999

D7971C7E E827BF98

能力点数 999(1)

DA3D1070 239CC53C

能力点数 999(2)

941FD014 33630FFB

全抗耐性 MAX(200)

炎 B9EDB68C 5E6220FF

冰 A80A5C02 4C60B77E

电 855D8FE2 AC1A7C2D

光 B0771D3E B2A47A34

暗 6619B42F 703745E1

毒 E1A4B44F 0FAD2BA7

蚊 2

必须码

EC843E64 14407364

1C840608 1456E7A5

HP 不减

1C84FC98 2845E79D

1CA43760 61DFB00C

3CA43764 1456E70C

1CA43410 61DFB00C

1CA43414 61DFB00C

无限复活

4CA24668 1456E4FD

3C84067E 1456E7A5

1CA43420 61DFB00C

1CA43424 61DFB00C

1CA43728 61DFB00C

1CA4372C 61DFB00C

1CA43730 61DFB00C

1CA43734 61DFB00C

实况足球 7



必须码

EC85FFFC 1456E60A

资金 1 99999 点

1D66AF80 8457BAAC

1D66AF84 8457BAAC

1D66AE70 61DFB00C

3D66AE74 8456E70C

1D66AE78 6220F1CC

4D66AE7C 1156F1CC

资金 2 99999 点

2D49AF80 1457B00C

2D49AF41 1457B00C

2D49AE70 61DFB00C

2D49AE74 3156E709

2D49AE78 5620F1CB

2D49AE7C 5656F1CB

资金 3 99999 点

1D49AF80 1457B00C

1D49AF84 1457B00C

1D49AF70 61DFB00C

3D49AE74 1456E709

1D49AE78 2220F1CB

4D49AE7C 1456F1CB

创造球会 3



选手的快速转生:

相信有许多的玩家已经把游戏进行到了二十到三十年的时间,但是由于球队中以前的主力逐渐老化,对于现在的比赛明显已经不堪重负。所以有必要令其快速的转生重新投身到球队中来。使选手转生的方法很简单,首先使用依赖调查的选项取得自己喜欢的强力选手加盟到自己的球队,之后将其解雇。接下来再次委托依赖调查再次取得该选手,后再解雇。如此重复多次很快便会获得一位转生选手!

X-MEN2 金刚狼的复仇

等级的选择:

在选择画面中顺序按动△、○、△、□、△、○、L1+L2。

取得所有的服装:

在选择画面中顺序按动△、○、△、□、□、□、L1+L2。

进入 CHEAT MENU 模式:

在选择画面中顺序按动△、△、○、○、□、□、○、○、L1+L2+R1+R2。

解除所有状态:

在选择画面中顺序按动△、○、△、□、□、□、R1+R2。

太鼓之达人 满载新曲的春祭

隐藏曲目出现条件:

只要游戏时间超过三个小时以上,就会看见一个新的路线(おにコース),里面有五首隐藏的曲目。至于第六首曲子就隐含在里面。

以下是出现的条件:

乐しい太鼓道场:完成(かんたんコース)以外路线的(ドラぇもん音头)和(ハム太郎とっとこぅた)

风云!バチぉ先生:完成(かんたんコース)以外路线的(TRAVELING)和夏祭り。

ラブり-X:完成(かんたんコース)以外路线的(どんさゃんのぇかき歌)和(マッピー音头)。

ゴーゴーキッチソ:完成(かんたんコース)以外路线的(MR、MOONLIGHT~ 爱のビックバソドー)和(ロヴェマシーソ)

クラッックメドレーロッケ篇:完成(かんたんコース)以外路线的(クラッッケ新世界ょり)和(クラッッケドレ运动会篇)

太鼓侍:完成(かんたんコース)以外路线的(PIECES OF ADREAM)和(まりぉねってーマリォネシトー)

模拟人生

先按住 L + R 开启密技选单(cheat menu),然后再选单中输入以下密技

模特模式:在选单中输入 MIDAS,选 Get A Life 模式来开始一个游戏,和一个女生到三温暖(Hot tub)中,按 Start 暂停游戏,选择"Quit",然后再选"Just Quit",这个模式能够解开两人游戏的模式、所有的物品及所有的肤色。







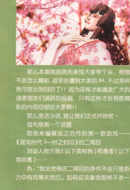
主持人：热血佣兵



亲爱的读者朋友们大家好～

我是电电新来的游戏攻略编辑，名叫热血佣兵（这次确定了！不会再改了！），从本期开始我将为广大读者玩家开辟一个崭新的栏目——游戏对谈。

顾名思义，本栏目的内容和宗旨就是让大家来这里谈游戏，而关于题材则完全没有限制，只要是跟游戏有关的，不论是究极隐藏要素还是一些小小的乐趣发现，玩者朋友们都可以把他拿来登在这里，供全天下的游戏筒子们研讨，谈乐。



那么本期就由我先来给大家带个头，相信不会怎么精彩，甚至会遭到大家的 B4，不过那样我可就达到目的了！！因为这样才能激发广大的读者朋友们踊跃的投稿，只有这样才会有更精彩的内容回报给大家啊！！

那么废话少说，就让我们正式开始吧～

首先是第一个话题

即我来编辑部之后作的第一款游戏——《混沌时代 3—时之封印》的二周目

对谈人物为我（以下简称热）和愚者（以下简称愚）……

热：“我总觉得这二周目的条件不会只是势力中有克莱夫而已。起码应该象我那样不杀一人，不使用禁咒……”

愚：“你少那儿臭美了……人家都是只收克莱夫就打出来了。”

热：“怎么可能？要这样说的话那我之前那些谨慎的功夫不就全白费了？”

愚：“不然你以为怎样……”

热：“不过我在二周目发现了不少有趣的东西哦～比如怎样收服隐藏角色，而且我还收到了系列以前的主角，魔王之子西罗啊～”

愚：“骗人的吧？”

热：“你敢不信，我攻略上都写得很清楚了啊！”

愚：“那么我问你，鬼魂之塔的主角威普跟布雷克你收到了吗？”

热：“……”

愚：“还有混沌模式中可以选用的那些奇怪的人物，你都知道是干嘛的吗？”

热：“……”

愚：“再问你一个容易回答的，除了大蛇丸会用皇龙轰雷掌之外本作的新人物玲鱼姬也会此招，你知道为什么吗？”

热：“啊，不行了啊！！受不了了！哪位读者朋友知道这些吗？快来告诉我啊！”

然后是第二个话题

关于 DOA 与 VF EVO，有很多人鄙视 DOA，认为其根本就不能算是格斗游戏，只能算是动作游戏。甚至是除了美女和画面之外就没什么好卖的了。但偏偏倒霉的，新来的我就是一个 DOA 饭丝，然而却遭到了编辑部中以小苗（以下简称苗），九十九（以下简称九……汗，竟然一下变成了十一分之一……）为首的 VF 派的穷追猛打，无奈之下只有拿出我们的对谈来向其它的 DOA 饭丝们来求援了。

热：“VF 虽然好玩，但打斗感不如 DOA 爽快啊……”

九：“打斗感？那东西的话，DOA 有吗？”

热：“怎么没有，尤其是……”

苗：“算了吧，我告诉你，就冲它那判定时间超长威力巨大的返技，我就不承认他是格斗游戏。”

热：“这不对啊，返技的判定时间长，代表了它的硬直时间也长啊，如果这时候你投……”

九：“别扯淡了！眼看着人家手都要收回去了才出的脚居然还能被返！什么啊？”

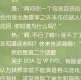
苗：“你玩过 VF 吗？那才叫返！判定发生时间就一瞬间。”

热：“其实我想说打 DOA 的话如果是两个高手过招基本是不用返技的。”

九：“高手？玩 DOA 那种游戏的人也能被称为高手，你别开玩笑了。”

苗：“我告诉你，为什么脱裤魔（TECMO）又改做排球了哪，就因为这游戏作成格斗的它不行！”

九：“反正目前为止我见过的玩 DOA 的人都是在那一个劲儿的返。”



热：“比如我就不怎么返啊，不信我们打两局试一下啊。”

苗：“我决不玩那破游戏。”

九：“鄙视把这游戏当成格斗游戏玩的人，有能耐切 VF！”

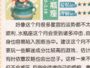
热：“哇啊啊啊啊！！受不了了啊！！有没有 DOA 的饭丝看到这段话的??快来救救我啊！！！”

热血佣兵：这就是第一期的游戏对谈了，大家也看到了，基本上就是这样的形式，不要拘束，要的就是一个轻松活跃的气氛，大家有什么好的素材请多多提供给我啊～我的 OICQ 是 17390249，电子邮箱是 tvandpcgame@yahoo.com.cn 有兴趣的朋友们快快来稿啊！！！



游戏月运

这个月的强势星座不是很多啊……大部分的星座处于比较低迷的境地。不过不用担心，作为一个游戏 Gamer 不会为这些困扰，让我们在逆境中华丽的游戏吧 ~~（汗）



水瓶座 1.20–2.18

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

好像这个月很多星宫的运势都不太顺利，水瓶座这个月会受到诸多冲击，自身也容易陷入困惑当中。建议这个月不要玩一些解迷成分比较高的游戏，估计有时依靠攻略也会出岔子。这样一来不但不会减压，反倒会徒增自己的烦恼。拿些单纯的游戏试试看吧。

本月游戏推荐：《真魂斗罗》、《死或生3》

双鱼座 2.19–3.20

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

双鱼座的运势虽然消退了不少，但冲劲与活力还是有的，唯一令人担心的便是双鱼座那莽撞冲动的个性，要时刻令自己保持冷静哦。像上月一样，不要因为长时间的进行游戏而忽视自己的身体健康，多进行一些锻炼，如果不喜欢的话……那就来点健身的游戏好了。

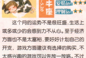
本月游戏推荐：《太鼓之达人》、《狂热节拍》

白羊座 3.21–4.19

整体运：★★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

哇～这个月白羊座的运势真是旺的可以，一扫上个月的消沉！财运方面虽然不错，但是不要忘记去解决前一阵子的遗留问题哦。如果比较宽裕的话，不防购入几款新游戏尝试一下，这个月的大作还是不少的啊。总之，这个新阶段的开始会令你倍感新奇有趣，好好向大家展现你的活力吧！

本月游戏推荐：《召唤之夜 3》、《机器人大战 D》



金牛座 4.20–5.20

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★

这个月的运势不是很旺盛，生活上或多或少的会感到力不从心。至于经济方面也不是太富裕，要好好计划自己的开支，游戏方面建议有选择的购买，不太感兴趣的游戏可以先放一放咯。不过放心，这个月的爱情运还是比较顺利的，努力驱散生活中的阴霾，让自己开心起来吧！

本月游戏推荐：《机动战士 Gundam Seed》，其他的视经济情况而定咯。

摩羯座 12.22–1.19

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★

这个月在人际关系上不是很顺畅，许多事可能会遇上麻烦。因此建议少参加交际活动为好，不如呆在家里玩一些自己喜欢的游戏好了。担心影响学习工作？不会～这个月摩羯座学业及工作的运势很稳定，倒是经济方面应该多加注意，要依靠自己好好控制。

本月游戏推荐：视个人喜好决定吧，不过大把花钱便有违初衷了。

双子座 5.21–6.21

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★

虽然双子座的生命力一向旺盛，但这个月好像不太顺利。不过依照双子座的个性，应该会在逆境中进行新的尝试，这正是双子座的亮点所在吧。财运相较上月没有那么亨通了，不要再沉浸在上个月的奢侈中了哦。鉴于爱情运比较稳定，抽出时间多与他（她）一起玩一些令人轻松的游戏吧。

本月游戏推荐：《瓦里奥制造》、《GT 赛车 3》

射手座 11.23–12.21

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

这个月的运势比较矛盾啊～虽然自身活力与精力都很旺盛，尤其表现在学业方面，但是许多来自外界的变动与挫折却在所难免。虽然射手座的适应能力非常强，还是小心谨慎为上。所以不要认为自己成绩了得就去无限制的游戏，还是要尽量把学业与游戏调剂好。

本月游戏推荐：《VF4 evo》、《寂静岭3》

巨蟹座 6.22–7.22

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★★★

这个月巨蟹座的情况虽然不如上个月那么强劲，但各方面仍然是比较顺利的。尤其是财运方面非常的有利，简直达到了几个月以来的顶点！看来这个月可以在游戏上投入更多的资金咯。不过在游戏的同时不要忘记把握好各种良机，努力工作经营，使自己更加的富足。

本月游戏推荐：《恶代官》、《魔界转生》

天蝎座 10.24–11.22

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

要注意了，这个月天蝎座的运势骤然下滑（怪不得九十九最近切 evo 遭连败，原来……），尤其是事业工作上有很多的烦心事。建议各位天蝎座的朋友不必太在意，在工作的闲暇之余找一些或轻松、或可以大肆发泄的游戏来缓解一下，本月的收入应该还是允许的。

本月游戏推荐：《罪恶都市》、《死或生沙滩排球》

天秤座 9.23–10.23

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★

这个月的运势还可以，正在逐渐步入和谐的状态哦。这段时期游戏方面可能会比较顺利，把以前没有打穿的游戏拿出来或许会有很大的突破呢。财运方面有些差强人意，必须谨慎的控制金钱的流向。好在可以先把以前的游戏做个了断，待情况好转再好好恶补吧。

本月游戏推荐：《最终幻想 10》、《异度传说》

处女座 8.23–9.22

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

这个月处女作的运势仍然比较曲折，估计游戏过程中或多或少会受到一些冲击。所幸处女座沉静的个性可以使自己理清很多问题，不必感到困扰。加之处女座独有的信心与毅力，可以解决很多层面上的困难。游戏方面的投资力求稳定就好，财运的局面还是满乐观的。

本月游戏推荐：《我们的太阳》、《哈姆太郎俱乐部 2》

狮子座 7.23–8.22

整体运：★★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

这个月狮子座会大旺咯，运势称的上无以伦比！爱情运势趋向稳定，如果是单身的狮子座，这个月正是表白的好机会哦，好好去争取吧。不过呢，还是要适当的约束一下自己，因为财运方面还是存在一些变数的。但是相信只要奉行务实的财务操作，在游戏上还是可以有充裕的资金。

本月游戏推荐：《胜利十一人 7》、《红侠乔伊》



漫游画廊

本期中我们刊登了很多喜爱我们杂志的忠实读者给我们寄来的优秀画稿，虽然与日本绘画技术相比会有一定的差距，但是看到这些画稿后，完全可以感受到每位绘画者全身心的投入绘画中，才能使作品精美的呈现在我们面前。由于前几期主持本栏目的静寂星海已经获得签证，现在正在如诗如画的新西兰进行学习，所以这个栏目转由我来进行主持，首先在这里我们要祝愿静寂星海朋友在异国的学业顺利进行，其次就是希望大家继续支持这个栏目同样支持我，谢谢。

主持人：葵双叶

▲江苏市 sucker

采取灰色调来进行整体的描绘，画中人物的肌肉与线条相当流畅。

▲广西、吴奇成

画面中每位人物的刻画都具有自己的特点，尤其在于把握画面中的远近感觉比较好。

▶虽然这是一幅临摹作品，但是从绘画效果和配色上看都是很出色的作品，能有这样的绘画技术以后还要继续努力啊。

▼云南、肖寒

使用简单的几种水彩颜色就可以将车辆和当时的天气描绘的如此细致，可见作者对于绘画的全心投入。

▲一个威武的盔甲骑士屹立在乌云笼罩的草原上，整体画面的构思非常有创意。

◀好象是洛克人ZERO的少年版，显得很是可爱。完全可以体会出正义角色的那份信念。

◀画面的人物比例抓的很好，色彩配合也很得当。希望下次还能收到同样出色的作品。

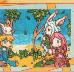
◀云南、肖寒

只是用简单的两个夸张的笑脸就可以将这次快乐的旅程表现出来，相信一定对于这部动画非常喜爱。

COSPLAY



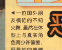
◀一位国外朋友模仿的不知火舞，虽然在体型上与真实角色有少许偏差，但是她的表情却带着自信。



◀可爱人物与背景显得那样和谐、轻松。在此时这个繁忙的季节中，是不是有了一丝轻松的感觉。



▶经典游戏“Z·O·E”为创意灵感的作品，虽然画功不是很纯熟，但整体划画上已经达到标准程度。



恶搞地带

误会

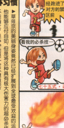




广东省 Billsan

▶可以看出这位作者对于游戏和动画有很高的兴趣，而且可以将两个完全不同作品中的人物联系到一起，也是非常有创意的。但身为格斗家的草薙被打成这样也是非常不可想象的。

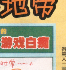
坏习惯





广东省 Billsan

▶草薙京的美丽身姿竟然已经扩展到全球最受欢迎的运动『足球』上，虽然在格斗擂台上他能够应付自如，但是将这种具有极大伤害力的超必杀技带到球场上，不知道国际足联能不能通过。至少守门员一定不愿意吧。



原始的游戏白痴





▶即将登场的经典动作游戏『鬼舞者3』是很多游戏玩家期待的作品。而漫画中的那位现代主角杰克，实在是有些白痴倾向，就让他自己一个人享受『舞台』战争吧。



原始的游戏白痴2



▶这位杰克大叔一定是觉得自己看起来要比那个英俊的明智左马介年长，所以总想使自己显得高人一等。但是这个明知可是从1582年过来的，应该是爷爷的爷爷的爷爷…………吧。



征稿启事

为了画廊的繁荣，为了让各位动漫游戏迷们能有表现自己的机会。特此向各位读者征稿，征稿要求如下：以游戏动漫内容为主，形式不限，可以是单幅画，可以是四格或短篇漫画，也可以是大家的COSPLAY照片。根据质量稿酬从优。来稿概不退稿。

投稿请寄：北京市清河邮局062信箱 游戏部收

邮编：100085

电子信箱：tvandpcgame@yahoo.com.cn



热血募集中!



游通社·读编往来

主持人：小苗 & 莫妮卡

2003年10月

静寂星海



千言万语，不知从何说起……。久违的签证终于到手，迎接美好明天的同时也是离开支持我们的读者和朋友的时候。心中除了对美好生活的向往和憧憬还有离开你们的伤感和落寞。在这里我衷心向支持和鼓励我和电电的读者朋友们表示感谢。好了，长话短说，让我们“吻别”吧，飞机不等人的。

小苗

“星海兄一路好走，我一定会再接再厉，发扬光大的！”我在飞机下大声喊道。默契老搭档星海兄远走他乡了，我眼睁睁的目送他离开了我们。就在大家为我们这对“牛郎织女”的悲惨结局肝肠寸断的时候，忽然得知要有一女生加入游通社，顿觉神清气爽，天地间豁然开朗。Good！领导们果然体恤民心，洞察民意。众人看到小苗一脸痴相，齐曰：“还想静寂星海呢？”。小苗曰：“静寂星海是谁??！”

嗨，小苗：

我的《真·三国无双3》是正版，我想知道我是否要买《真·三国无双3猛将传》的正版?要是买D版的话，两个游戏之间的连动不会有问题吧？

甘肃／释橙

小苗：不必担心，由于D版和正版内容基本上没有什么差别，所以无论使用哪个版本，两者之间都可以连动的。

莫妮卡：完全正确！给小苗哥加十分！

电电编辑你们好：

我是一名来自云南的女生。我想要买GBA SP，想问一下如何检查机器屏幕是否有坏点？麻烦解答一下，谢谢。

云南／小叶

莫妮卡：小苗哥不要抢！这个问题还是让我给“叶妹”回答吧。其实GBA SP画面基本上不会有坏点，但如果你还是不放心的话，可以在购买时仔细检查清楚再决定是否掏银子。

莫妮卡

嗨，大家好！从这期开始我将会接替星海前辈的工作，继续竭诚为大家服务，希望能得到各位俊男和靓女的支持和爱护。从这期开始，我们会在抽出更多时间更积极的回复每一位读者朋友们的来信、来稿，每一位读者朋友都会收到我们小编们的亲笔来信。为了使亲爱的读者朋友更及时、更准确的收到我们的来信，请尽可能的使用我们的电子信箱：tvandpcgame@yahoo.com.cn。同时为了使您的信件更具时效性和准确性，来信一定要写：北京市清河邮局062信箱《电子游戏与电脑游戏》编辑部某某收，谢谢啦！

编辑部情报

各位观众请注意，各位看客请注意。性格男编辑静寂星海挥挥衣袖不带走一片云彩，潇洒永久定居国外；小苗君夜探钱柜KTV三次，精神恍惚中，不过工作热情大增；九十九先生工作之余沉浸在VF联盟海洋中，乐此不疲；葵双叶迸发工作激情，创下“椅王”之称；石田身着夏威夷T恤招摇过社，显示傲人身材；愚者实为智者，一台SONY彩监让我们全体同仁“意乱情迷，不能自拔”；热血佣兵则高呼“致命夏天”终于结束；莫妮卡则一如既往的为她喜爱的东西疯狂“烧钱，烧钱，再烧钱”……在享受生活的轻松和惬意的时候，工作也是我们生活的中心和重头，是我们辛勤劳作的心血和结晶。请相信我们，我们决不会松懈我们对游戏的追求和信仰，决不会放松我们对读者朋友们的“警惕”，我们会时时了解你们的需要和心声，为大家奉上最美味的珍馐。



小苗：Oh, My God!（作捶胸顿足，追悔莫及状）。就这样失去“叶妹”~~，一不留神就让莫妮卡这厮给捷足先登了……

两位坛主：

久仰，久仰！

我是第一次给你们写E-MAIL。我现在有两个问题：

1、《J LEAGUE创造球会3》，一人最多可留学多少次以及一次留学最多可多少年？

2、什么叫KEYMAN？

宁波／阿东

小苗：这是你第一次来信吧？呵呵。第一次E-MAIL便被选中，足以证明你是一个幸运的人，似乎你可以去试试买彩票了！

答案1：一人最多可留学多少次，基本上没有特定限制，但始终会受制于年龄及成长，而留学时间方面，每次最多可以留学2年。

答案2：KEYMAN即关键人，一个球队的重心球员，主要是组织及发动攻势，譬如皇马的齐达内就是了。

莫妮卡：ZZzzzz~，睡觉中，一向对足球不感冒……

各位大俗你们好：

我有几个问题想请教你们，你们一定要帮我啊！~

1、S端子和D端子线有什么分别，在游戏和看DVD时，哪个效果更好一些？

2、怎样才能令PS2在最强的画质下进行游戏？（配什么装备）

3、北京好玩吗？都有什么特色？

广东／钢镚

小苗：

1.S端子即是SUPER VIDEO，比起一般AV线输入漂亮及清晰得多，而D端子则是现时PS2上最漂亮的输出，不过其对应的HD TV（HIGH DENFINITION）电视不容易买到，而且价钱也很贵，动辄5、6万元。

2.你要准备有PROGRESSIVE SCAN的电视，再以色差线来连接，便可以达到PS2的最佳画面效果。

3.好玩啊！在人文方面，有举世闻名的故宫、长城啊。小吃则是老北京流传下来的驴打滚、豌豆黄、豆汁（味道颇似刷锅水）等特色小吃。夜生活的消遣处则有崇文门夜市、三里屯酒吧一条街等等。欢迎你来玩！

莫妮卡：善哉、善哉，贫尼见不得这等乌烟瘴气之地……

众编辑：你们好！

看了贵刊的特别企划——中考试卷，感觉挺有新意。看贵刊有一年有余了，想和你们交流一下：千万不要听一些读者的建议，改成什么半月刊。有的杂志改成半月刊后，内容有言之无物、凑数之嫌，且有许多老读者“投奔”其他杂志。望你们三思而后行，切记、切记。

天津／老笨

莫妮卡：非常感谢这位读者对我们杂志的关心。杂志改为半月刊很多时候是根据市场和读者的需求制定的，任何决策都有其两面性，这其中的孰是孰非也非我们能探讨的。不过，请老笨玩友放心，我们一定会谨记你的提议，不会做出任何不利于电电的决定。

小苗：就是，就是。莫妮卡皇后所言及是！

TO You：

“关注你的人是我，购买你的人是我，支持你的人是我是我还是我……”这是我为电电作的“电歌”，希望大家喜欢。有一件令人振奋的事情大家和我一起分享吧，那就是家人给我购入一台PS2！真的是好兴奋，高中三年的努力没有白费，终于考上向往已久的大学，而且终于可以完全放松、可以尽情、尽兴的玩游戏了！还有更大新闻：我所拥有的新版电电被我周围一帮玩友竞相传阅，引起一阵不小的波澜。改版后的电电以黑马之势重回我们身边，我身边有很多人都准备投靠电电。我真为我们的电电骄傲。电电，加油吧！我永远支持你！~~

杭州／西湖

小苗＆莫妮卡：

恭喜！贺喜！~西湖老爷这种“玩物不丧志”的精神，实在值得我们去学习和发扬光大。我们国人欠缺的就是这种调控能力。所以很多家长把孩子学习成绩下滑的罪责归咎到游戏身上，实在是一种偏见。西湖老爷考上了名牌大学的确凿事实也许就是反击那些老卫道士们的得力武器。

小苗：西湖读者不仅聪明、还富有创意。你的“心声”我们收到了，同时请西湖读者放心读书，我们一定会再接再厉，努力再攀新高。

莫妮卡：礼花、炮竹，红男绿女们尽情的跳吧……（小苗怒视语：真是有伤风化……）

HELLO，各位大佬：

今夜格外无聊，也许是因为工作的提前完成，反而让我有种不适应的感觉。百无聊赖之际，就提笔给你们写了这封信，也不知道你们是否能在“茫茫信海”中看到我。不过，也无所谓了，我本就没什么事情，只不过来混个脸熟。购买电玩杂志无疑是以前上大学时留下的习惯，一本接一本，不过很多都没有细看，就束之高阁。偶然在一个消沉、失落的深夜，随手拿起一本电电翻到游艺社，却再也难以放手，立刻就被诙谐、幽默的主持风格给迷住了。仔细一看，原来是改版后的电电，新的电电，新的力量，原来如此。工作的紧张和繁重，生活中各种各样的压力很多时候让人感觉快要窒息，随着年龄的增长，我渐渐的也很难快乐起来。要不是前段时间偶然间翻到了电电，我想电电也许会永远作为收藏品而堆积在某个角落。新版的电电能让我会心一笑，在增加了更多趣味性和娱乐性的同时不忘文化之本，实在是难能可贵。好了，夜深了，就这样吧。祝电电所有编辑工作顺利，祝电电越办越好。

深圳／罗川

小苗＆莫妮卡：

这段时间以来，编辑部收到很多来信大多都是给予我们鼓励和支持的。更有一些热心读者给我们寄来很多精美小礼物，恭敬不如从命，我们都一一笑纳了。谢谢你们！我们一定会不负众望，奋发向上，持之以恒的作更具特色和魅力的电电奉献给大家。

小苗：Mr.罗似乎很忧郁





……也许这就是踏入社会后的烦恼，也许这就是生活，也许这就是人生。说实在的，我也有相同的感悟。虽然要背负沉重的生活压力，但我依然对生活充满信心和希望，我热爱我的工作，热爱我的生活。在此基础上，我要为我的追求和信仰为之努力和拚搏。我们能为Mr.罗所做的就是做出更精彩的电电，让电电为Mr.罗带来一丝朝气、一丝美好期望。

莫妮卡：好深奥哦～！～～你们在说什么呀！我怎么咋也听不懂?！

两位"双电官爷"，你们好：

我很喜欢游戏，也很喜欢电电。我一直很欣赏你们。也很好奇，你们都是一些什么样的人呢？能告诉我吗？一定要告诉我，否则我会很伤心的。

湖北／狗皮膏药

莫妮卡：好的，我告诉你：我是女人，其他人是男人（我不是什么"爷"！）。

小苗：大逆不道的莫妮卡，你你你……说的好。哈哈，不过这位读者的ID...实在强。

小苗＆莫妮卡：

以上纯属我俩和"湖北膏药人"开的玩笑，望不要介意啊。我们皆都是凡夫俗子，没有你想象中的那样神奇和伟大。"还是保留一点神秘感好了"（我们密语道）。"膏药人"息怒啊。

亲爱的小苗：

我是西藏的玩者，希望你能给我指点一下迷津：

1、《寂静岭3》有几个结局？

2、《寂静岭3》有几款秘密武器，又怎样得到它们呢？

3、《寂静岭3》有秘技吗？

一定要帮我啊！

西藏／库什

小苗：

1.共有三种结局，其中还有一种UFO结局，不过官方暂时还未公开说明达成条件，小苗暂时只完成一种结局。

2.《寂静岭3》有两种隐藏武器，至于取得方法与爆机次数有关，然后在商场二楼某处可找到，官方暂时也未说明。

3.该游戏有不少秘技，例如爆机一次后追加隐藏服饰项目，输入不同密码后就能获得新的服装，共有十五种之多，不过那些密码公开还不到时候，请这位读者耐心等待吧。

莫妮卡：用力砸，用大力砸机器，直至PS2爆机，你就会有答案！（小苗：休得胡言乱语，给我住嘴！）

小苗兄：

好呀！

我是一名铁杆SEGA迷，自从该厂退出家用机厂商行列后，发展比以前更差，很多作品都卖不动，一会被人收购，一会合并又失败，社长更是换了又换，实在让小弟我伤心。

1、得知SEGA的子公司会重新改组，你觉得还会有作用吗？

2、SEGA里面最吃香的子公司是哪一家呢？

3、铃木裕被委任为新子公司的社长，正式和SEGA-AM2脱离关系，是否代表着《VIRTUA FIGHTER》系列以后都不关他的事了呢？

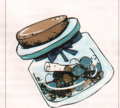
4、铃木裕的公司会不会再开发《莎木3》了呢？

5、从SEGA-AM2开始帮BANDAI开发《超时空要塞》来看，是否代表今后SEGA会积极接JOB来做呢？

6、SEGA重做"旧妇"，是要重做主机厂商吗？

上海／吴松友

小苗：啊呀！好多问题。我的头都大了！～不过，





我还是会慢慢回答的。

1. 即便是厂商重新改组，但实际作用并不大，或许在公司内部运作方面会有成效，但是对游戏销量就未必有帮助。因为无论你怎样改，愿意花钱购买软件的人仍是那些。

2.其实现在部分子公司都有独门的杀手锏，例如SMILEBIT有《创造职业球会》系列，SEGA-AM2有《VIRTUA FIGHTER》，SEGA ROSSO有赛车游戏，OVER WORKS就有《樱大战》系列。现在最吃香的子公司是SMILEBIT，因为其育成系列是最有销售保证的。

3.《VIRTUAFIGHTER》虽然是由他创造，不过以后的开发他并不直接参与，就算不放铃木裕的名字，《VF》系列一样卖。

4.《莎木3》是否开发则要看销量，由于该游戏耗资大，没有肯定的信心，厂方都不敢冒险。

5.其实从SEGA与任天堂合作开发《F-ZERO AX/GX》来看，就知道厂方终于实行为别厂制作游戏的业务。虽然不清楚在合作上有什么条件，但最少可肯定的是帮别厂制作游戏，是肯定不会赔钱。因为要是游戏不好卖，赔本的是发行商，负责开发的公司无需负责。当然要是次次代为开发都赔钱，别厂就不会再委托，因此被委托的公司也会全力以赴。

6.当时厂方放弃作为主机厂，相信是经过深思熟虑的。现在要经营主机生产实在相当不易，新主机发售后不足一年就要减价，主机实质上是卖一部赔一部，如果不能在软件市场上赚钱来补贴卖主机的损失，就变成一门赔本生意。SEGA了解只要将把握的软件放在当时畅销的主机上就稳赚不赔，所以自然不会再涉足游戏主机的开发。

莫妮卡：一分钟、两分钟、三分钟，默默地哀悼SEGA，我为你默哀……。

小苗救我们：

我们班很多人都想知道关于《真·三国无双3猛将传》里面会不会有新人物出现，如果有的话又会是谁呢？《真·三国无双3猛将传》会出中文版吗？帮帮忙啦！

北京／王宏宇

小苗 & 莫妮卡：这期关于《真·三国无双》系列的问题还真是不少，看来爱“国”人士比比皆是啊。我们从中挑了一些热门话题给予大家解答。

小苗：1.从之前公开的角色设定来看，《真三国》系列新作的确是有机会加入新角色，但是不知道是在《猛将传》中加入还是在第4集中加入，所以我们唯有等待进一步的消息公开。

2. 由于暂时官方方面仍是检讨中文版推出的可能性，所以现在一切仍没有确切消息，一旦有消息我们马上为大家公布。

莫妮卡：神秘的《真三国》，故弄玄虚的《真三国》。

喂，“电电”：

我实在是想叫嚣，想咆哮，想大喊大叫，为什么你们不送礼品！！！其他的杂志都有送礼品的，为什么你们没有，为什么？！！快快给我一个答复，或者一份礼品！

大益／Tony



小苗 & 莫妮卡：哇噢！~这位读者好激动呀！

小苗：请这位读者冷静下来慢慢听我唱。现在市面上充斥着许许多多的杂志，大家都是百花齐放、争奇斗艳、力压群芳。很多杂志都通过送小礼品的形式来吸引读者或者说挽留读者，追根究底挖掘一下他们为什么要你死我活的大打出手争相送礼品的原因，一本真正处于不败之地的书刊是不需要这样阿谀奉承的，只要你有真正的实力，只要你的杂志有内容和深度，就不会没有读者群，更不需要通过一些作秀的形式来赚取别人的注意力。我想，Tony 读者一定希望看到一本有着真才实干的电电，而不是徒有虚表的空洞无味的电电，你说呢 Tony？当然，以后在时机成熟的条件下，我们一定会在保证质量的前提下多送一些读者喜爱的礼物。

莫妮卡：宣誓（在国歌声中）：我莫妮卡随时待命准备“干掉”这位歇斯底里的疯狂读者……，请小苗大人放心！



游通社茶室

一口气刊登了那么多读者的来信，说实话有点疲惫，想必读者和我们一样眼睛有些累。今期在游通社中开辟一小块绿地，让读者和我们松松筋骨、放松精神实在是一件惬意的事情。在这里随便聊聊，话题并没有局限性，主要是休息。

莫妮卡：编写游通社的时候，发生了一件令我血管爆裂的事，就是：我的妈呀，6000 字的文本忘记保存！！！我所有的心血瞬间化为乌有，当时我只想跳楼，后经同事们的轮番安慰，才渐渐镇定下来，重新投入到工作当中。亲爱的读者朋友们，我想你们一定能体会我这种心情，真是世事无常啊！~~

2003 年的中秋节就快要到了，这个传统节日曾带给我们中国人民多少欢乐啊，希望今年的中秋节还象往年那样充满快乐味道。

★8 月 17 日下午，甘肃省发生一起亿万富翁被枪杀的血案，让人不由感叹世风日下、人心不古。

★18 日新《婚姻登记条例》条例中取消了结婚需单位开具证明的规定，有民众开始担心“重婚”问题。

★20 日，北京可刷卡“打的”新出租车机打发票同时启用，看来以后出门就更方便啦。同日，于文华和经纪人同去探望取保候审后的刘晓庆，其经纪人透露刘晓庆目前情绪稳定、精神乐观的信息。哎，这位曾经的中国大富婆，你让我们说什么好……。

国际方面有耶路撒冷发生 7 年来最大的自杀行爆炸；法国酷热三周死亡一万四千人，在酷暑问题上缄默已久的希拉克不再沉默；美东大停电给美国有线电视收视网创造收视亮点，不过令其遗憾的是像这样的全国性灾难并不是每天都会发生。

每天国际、国内都会发生数以万计的大事、小事，感人至深的、世态炎凉的、振奋人心的，很多时候我们无力去改变什么。幸好，我们还有电电，尽管我们的力量十分微弱，但我们可以去改变电电，去发扬电电。好了，今期的游通社马上就要结束了，让我和小苗同志为大家朗读最后一封信吧：

大家好：

我是电电的新读者，才刚刚踏入游戏的殿堂，一切都还在初学阶段。种类繁多的游戏已经把我搞的头昏眼花，我不知道我该去喜欢那一类的游戏，所以我想问一下尊敬的编辑们，你们能给我一个提示吗？给我这个初入门的小妹指点一下吧！麻烦了！~

苏州／霓裳

小苗：好美的名字，不知道是否人如其名！~开玩笑的，呵呵。霓裳妹妹，你不知道其实你是给我抛了个“难题”，因为我不知道你的兴趣和爱好，所以就无从分析和回答。不过，也不是全然没有办法，想知道自己到底喜欢什么类型的游戏，就需要多去体验各种不同类型的游戏，我相信大千游戏世界中，总会有一款甚至多款类型的游戏深得你的喜爱。如果你觉得很麻烦，你可以再次写信给我们，告诉你的兴趣和爱好，我们帮你分析一下，然后再回答你，好吗？

莫妮卡：霓裳小心！不要上这个道貌岸然的家伙的当，下次可能就是问你要照片，再下次呢，应该就是电话了……写信一定要写莫妮卡收！~

此致／敬礼

这期的游通社到这里就结束了，观众朋友们如果有什么意见和建议，都可以写信给我们。好了，下期再见。



小苗

迷途小苗

秋天来了，去郊游，去享受。
城外，我看到一条清澈的小河。
记得小时候，我骑车玩耍迷了路……
面对河流的时候，从心底松了一口气。
因为，那时沿着河流就一定可以回家。
河流，会带着迷途的我们到想去的地方……
忙碌和忧郁，依偎在这个初秋的季节。

热血佣兵

终于登上了这个位置，心中的感触还真就如打翻了五味瓶啊～如今自己竟然能够参与制作少年时代所憧憬万分的杂志，这简直就如同梦境一般。可每当拿起 PS2 的手柄攻略游戏和坐在电脑前敲键盘的时候，我就会清楚的感觉到，这绝对不是梦……一切都是那么的真实……我还能说什么？就用我写出来的东西回报广大读者对电电以及我的支持吧！

超级高达迷——热血佣兵参上！

九十九

☆ 热烈庆祝北京 VF 联盟 （Beijing Virtua Fighter Association，简称 BVFA）正式成立，北京的 VFer 终于有了属于自己的一片天空。

☆ 重温街霸 EX 系列，课题模式再次 Clear。突然觉得 SNK 的连续技真的很简单（SNK Fans 不要打我啊～）。

☆《爱上色彩的历程》疯狂搜寻中……

☆ 为正式修炼 VF4evo，终于痛下决心重拾阔别 7 年的摇杆。无奈，VF 专用摇杆购入失败……铁拳专用摇杆使用中。

☆ 最近没有什么太感兴趣的游戏。有时仍然同热血佣兵狂切街霸 3·3，不禁在想，为什么迟迟不在 PS2 上推出？CAPCOM 真是一反常态。

莫妮卡

“积极而充满活力的外星人……”椎名林檎的歌声唱道。又是阴天，真是活见鬼了！十月份的工作圆满结束。前几日和好友们去了位于王府井的一个什么什么香港美食城，风味正宗的甜点和小吃让人流连忘返。8 月 15 日，一年一度的青岛啤酒节开幕了，我想家了……。

还记得狄更斯说的话吗，“这是一个充满希望的年代，这是一个充满绝望的年代……”。很累……

葵双叶

にいあもさん

凉爽的秋天已经到来了，虽然在中午依然能感觉到炎热的空气，但是已经不能像夏日那样猛烈的释放热能了。傍晚和清晨，伴着清凉的微风，感觉真的非常好。生活就是这样一天天的度过，每天都会有快乐事情或者不开心的事情发生，但只要能用一颗快乐的心情去面对它们，就会是一个非常美好的一整天，随后就这样慢慢积累昨日未享受完的快乐，直到你即使遇到任何事情都会首先表现出快乐。设想如果你生活在这个世界中每一天都忧伤都不开心，那生活就已经显得没有任何意义了，不如寻找快乐，让你能看到阳光的温暖。（つづく）

石田

本月终于进入了秋天，虽然三伏还有几天才会结束，但是早晚已经凉爽了很多。前些天北京这里举办了不少的新活动!变型金刚年会、COS、还有各种展览，叫人有点目不暇接，相应的口袋中的钱包也不断的瘦弱了下去，好在上月过的比较节约，所以现在还算坚持的住。近来热血佣兵总是问我一些关于 TRPG 的知识，似乎很感兴趣的样子。为了带他入道，我只好坐下来一点一点的给他讲解，真希望他管我也叫老师啊！

愚者

森羅萬象二

愚者日记

愚者来到编辑部几个月了，一切都挺顺利的……

前天，听人说每天晚上睡觉前对上帝说 3 遍我爱你，上帝会让你吃饱饭。如果说 10 遍我爱你，上帝会让你喜欢的人出现在你的面前。愚者觉的这一段挺顺的，想必是托了上帝的福，就照做了。

昨天，早上，老爸居然破天荒的给我准备了早饭。

上班路上，愚者头一次看见短头发的女孩也能有那么漂亮的，那么的让人心动……

在编辑部，吃饱了的愚者从老妈的牛奶鸡蛋想到老爸的油条炒肝，开始后悔为什么没敢去要那个短发女孩的手机号……

下午，又饿了，觉得虚度了一天。

下班，希望还能看见那个短发女孩，在车站傻傻等了半个小时。

晚上，睡觉前愚者想对上帝说 10000 遍我爱你，可是还没说完就睡着了……

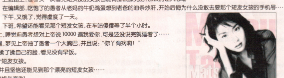
夜里，梦见上帝抽了愚者一个大嘴巴，并且说：“你丫有病啊！”

今天，早上，愚者起床时揉了揉自己的脸，看见没有早饭。

路上，愚者没再看见那个短发女孩。

不知为什麼，愚者不饿，并且坚信还能见到那个漂亮的短发女孩……

编辑部，今天的工作热情格外高涨！




SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM



Printed in China 科学时代 电子游戏与电脑游戏 2003年10月号 总第134期 邮发代号：24-165 零售价8.6元